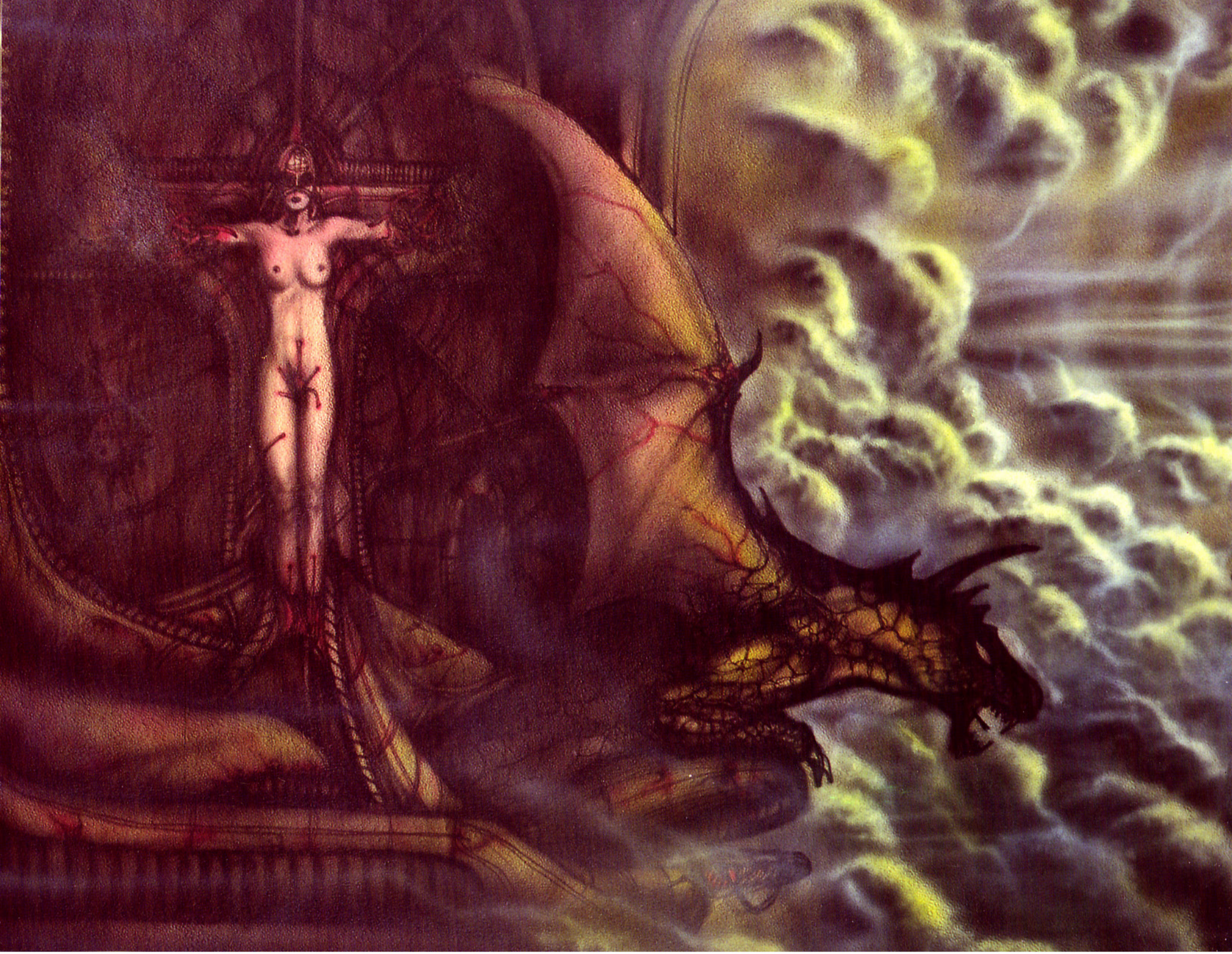




ARMES DIVERSES

NOM	PX	POR	DOM
BAÏONNETTE	1 200 F		-3
POIGNARD	600 F	2	-4
DAGUE	400 F	2	-5
CRAN D'ARRÊT	200 F	2	-6
EPÉE LONGUE	2 000 F		0
KATANA	6 000 F		-1
SABRE	1 500 F		-2
RAPIÈRE	3 000 F		-4
HACHETTE	250 F	2	-3
HACHE	800 F		-1
POING AMMÉRICAIN	150 F		-10
MATRAQUE	100 F		-12
NUNCHAKU	200 F		-10
BARRE D'ACIER	***		-8
BATTE DE BASEBALL	300 F		-9
CHAÎNE	***		-10
COUTEAU DE LANCER	300 F	3	-10
SHURIKEN	350 F	3	-8
JAVELOT	1 000 F	5	-2

POINTS DE DESTIN

Le Personnage survit à l'aventure	1 PD
Le Personnage a été brave et habile	3 PD
Pour chaque acte héroïque	2 PD

COÛT DE L'APPRENTISSAGE

SCORE ACTUEL	COÛT
1 à 5	+ 500 F
6 à 9	+ 1 000 F
10 à 12	+ 2 000 F
13 à 15	+ 3 000 F

EXPÉRIENCE & ÉQUILIBRE MENTAL

ÉQUILIBRE M.	BAISSER	AUGMENTER
Équilibre M. négatif	1 PE	2 PE
Équilibre M. positif	2 PE	1 PE

MODIFICATEURS GÉNÉRAUX

CONDITION	MOD.
LIEN AVEC UNE FAIBLESSE	-POINTS DE FAIBLESSE
LIEN AVEC UN AVANTAGE	-POINTS D'AVANTAGE
ÉVÉNEMENT INATTENDU	- 5
PJ HABITUÉ À LA SITUATION	+10
L'ÉVÉNEMENT BOULEVERSE LE CADRE DE RÉFÉRENCES DU PJ	-5
L'ÉVÉNEMENT ÉTAIT ATTENDU	+5

RÉACTIONS

1. HURLEMENTS	MOD. AU JET D'ÉGO	MOD.
2. SANGLOTS	ÉQUILIBRE	MOD.
3. CRISE DE NERFS	-15	-3
4. ÉVANOUISSEMENT	-30	-5
5. FUITE	-45	-7
6. CATATONIE	-60	-10
	-75	-15

CHANGEMENTS PHYSIQUES

ANDROGYNIE/CHANGEMENT DE SEXE/ASEXUÉ.
TAILLE DE GÉANT/NAÏN
MEMBRES, YEUX, BOUCHES, ORGANES GÉNITAUX, TENTACULES SUPPLÉMENTAIRES, ETC.
EXTRÊME DÉVELOPPEMENT DU SYSTÈME PILEUX.
BRANCHIES, ÉCAILLES, MAINS ET PIEDS PALMÉS.
CHANGEMENT DE FORME.
CORNES.
PEAU CORNUÉ.
GRIFFES ET CROCS.
MEMBRES MÉCANIQUES, GRIFFES ET DENTS EN ACIER.
PURGATOIRES : CROCHETS ET AIGUILLES TRAVERSANT LE CORPS ;
PEAU EN LAMBEAUX, ARRACHÉE ; BALAFRES, CROÛTES PURULENTES, CAUSANT D'INSUPPORTABLES DÉMANGEAISONS ; DES ASTICOTS BLANCHÂTRES GROUILLANT DANS VOS CHAIRS...
CORRUPTION DES CHAIRS.
QUEUE.
STIGMATES (PLAIES RÉAPPARAISSANT CHAQUE JOUR SANS RAISON PHYSIQUE).
« TATOUAGES », SIGNES MYSTÉRIEUX ET SPECTACULAIRES SUR CERTAINES PARTIES DU CORPS.
FURONCLES ET DÉMANGEAISONS.

ACCIDENTS

CONDITION	MOD.
SORTIR INDEMNÉ DE L'ACCIDENT	+/- 0
VOIR UN AMI PROCHE GRIÈVEMENT BLESSÉ OU TUÉ	-5
ÊTRE TÉMOIN D'UN ACCIDENT	+10
ÊTRE BLESSÉ DANS UN ACCIDENT	-5

ÉVÉNEMENT OU LIEU SURNATUREL

CONDITION	MOD.
RENCONTRE RAPPROCHÉE AVEC UNE CRÉATURE SURNATURELLE	-5
EFFETS PHYSIQUES RESSENTIS PERSONNELLEMENT	-5 À -10
VOIR UN AMI PROCHE ÊTRE EXPOSÉ À UN TEL ÉVÉNEMENT	-0 À -5

VIOL

CONDITION	MOD.
VOIR UN AMI PROCHE SE FAIRE VIOLÉ	-5
VOIR UN INCONNU SE FAIRE VIOLÉ	+10
ÊTRE VIOLÉ(E)	-10

MEURTRES ET VIOLENCES

CONDITION	MOD.
VOIR UN AMI PROCHE ÊTRE BATTU	+/- 0
VOIR UN AMI PROCHE ÊTRE ASSASSINÉ	-5
VOIR D'AUTRES PERSONNES ÊTRE BATTUES	+10
VOIR D'AUTRES PERSONNES ÊTRE ASSASSINÉES	+5
ÊTRE BATTU	-3
ÊTRE TORTURÉ	-5

COMBAT

CONDITION	MOD.
BLESSURE GRAVE	+5
TUER UNE AUTRE PERSONNE	-5
BLESSURE LÉGÈRE	+10
VOIR UN AMI PROCHE ÊTRE TUÉ OU SÉVÈREMENT BLESSÉ	-5

CHOC : ÉQUILIBRE MENTAL POSITIF

ÉQUILIBRE	EFFETS DU CHOC
0	CHOQUÉ. CEPENDANT, AUCUNE FAIBLESSE N'EST « ACTIVÉE ».
+15	CAPABLE D'AGIR MALGRÉ LE CHOC. PÉNALITÉ DE -5 À TOUTES LES COMPÉTENCES.
+30	POSSIBILITÉ D'ANNULER LE CHOC GRÂCE À UN JET D'ÉGO RÉUSSI.
+45	LÉGER CHOC (PENDANT UNE MINUTE), AUCUNE PÉNALITÉ À VOS JETS DE COMPÉTENCE.
+60	BRÈVE HÉSITATION.
+75	NI CHOQUÉ, NI AFFECTÉ PAR LES ÉVÉNEMENTS LES PLUS TERRIFIANTS.

CHOC : ÉQUILIBRE MENTAL NÉGATIF

ÉQUILIBRE	EFFETS DU CHOC
-15	LES FAIBLESSES PEUVENT ÊTRE TENUES À DISTANCE GRÂCE À UN JET D'ÉGO RÉUSSI.
-30	LES FAIBLESSES PEUVENT ÊTRE CONTRÔLÉES À L'AIDE DE L'INTERVENTION CONVAINCANTE ET DÉTERMINÉE DE PERSONNES EXTÉRIEURES.
-45	FAITES UN JET D'ÉGO POUR ÉVITER DE VOUS BLESSER OU DE BLESSER LES AUTRES.
-60	VOUS N'EXERCEZ AUCUN CONTRÔLE SUR VOS FAIBLESSES.
-75	VOUS NE POUVEZ PAS CONTRÔLER VOS FAIBLESSES ; DES CHANGEMENTS PHYSIQUES SURVIENNENT...

TABLE DES EFFETS DES BLESSURES

BLESSURE	DÉ 20	ENDURANCE	COMPÉTENCES	NOTES
BS	1-6	-5	-	-
BL	7-11	-10	-2	-1 END/ROUND
BG	12-16	-30	-5	-1 ACTION, END/RND
BM	17+	-	-	VOUS ÊTES MORT

TABLE DES AURAS DE KIRLIAN

LES AURAS DE KIRLIAN (ENTOURANT TOUTE PERSONNE ET CRÉATURE)	
BLANC	PURETÉ, ÉQUILIBRE, MENTAL POSITIVEMENT ÉLEVÉ, OU VIE PROCHE DE LA MORT
BLANC-BLEUTÉ	MATIÈRE MORTE
BLANC-JAUNÂTRE	VIE FAIBLE
BLEU	COLÈRE, ÉQUILIBRE NÉGATIF
GRIS	FAIBLESSE, PEUR
JAUNE	PEUR, TERREUR
NOIR	RAGE, ÉQUILIBRE MENTAL EXTRÊMEMENT BAS (-100 OU EN DESSOUS)
NOIR-BLEUTÉ	SADISME, MALVEILLANCE
OR	ÉQUILIBRE MENTAL EXTRÊ MEMENT ÉLEVÉ (+100 OU AU DESSUS)
ORANGE	VIE, ÉQUILIBRE MENTAL POSITIF
ROUGE	AGRESSION
ROUGE FONCÉ	SEXE, SENSUALITÉ
TURQUOISE	JALOUSIE, HAINE, ENVIE
VIOLET	PSYCHOSE, CONFUSION, ÉQUILIBRE MENTAL NÉGATIF

ART TÉNÉBREUX

NOMBRE D'ATT.	PERTE D'END
EGO / 4	10 pts / Round

CONTROLE DES OBJETS

PORTÉE (EN M)	POIDS (EN KG)
EGO / 2	EGO / 2

RÉSISTANCE AUX BLESSURES

CONSTITUTION	RÉSISTANCE AUX BLESS.
1-5	3 BS = 1 BL 2 BL = 1 BG 2 BG = 1 BM
6-10	4 BS = 1 BL 3 BL = 1 BG 2 BG = 1 BM
11-15	4 BS = 1 BL 3 BL = 1 BG 3 BG = 1 BM
16-20	5 BS = 1 BL 4 BL = 1 BG 3 BG = 1 BM
21-25	6 BS = 1 BL 5 BL = 1 BG 3 BG = 1 BM
26-30	7 BS = 1 BL 6 BL = 1 BG 4 BG = 1 BM

PERTES D'ENDURANCE

ACTIVITÉ	PERTE D'END
COMBAT RAPPROCHÉ	-2 / Round
COMBAT À DISTANCE	-1 / Round
COURSE DE FOND (MYT x 2)	-1 / Minutes
COURSE RAPIDE (MYT x 3)	-1 / Round
SPRINT (MYT x 5)	-15 / Round

TEMPS DE GUÉRISON

BLESSURE	TEMPS DE GUÉRISON
BS	1 JOUR / BS
BL	1 SEMAINE / BL
BG	1 MOIS / BG

TABLE DES DOMMAGES À MAINS NUES

DOMMAGES	DÉ 20	ENDURANCE	NOTES
TOUCHÉ	1-7	-10	-2 À LA PROCHAINE ATT/DEF
MARQUÉ	8-13	-20	-4 À LA PROCHAINE ATT/DEF
SONNÉ	14-20	-30	-6 À LA PROCHAINE ATT/DEF
GROGGY	21+	-40	-8 À LA PROCHAINE ATT/DEF

TABLE DE LOCALISATION

LOCALISATION	DÉ 20
JAMBE GAUCHE	1-3
JAMBE DROITE	4-6
ABDOMEN	7-10
POITRINE	11-15
BRAS DROIT	16-17
BRAS GAUCHE	18-19
TÊTE	20

MALUS SELON PARTIE VISÉE

PARTIE VISÉE	MALUS
JAMBES	-4
ABDOMEN	-3
POITRINE	-3
BRAS	-5
TÊTE	-6

MODIFICATEURS D'INFECTION

MODIFICATEURS	
BLESSURE NETTOYÉE	+5
PREMIERS SOINS RÉUSSIS	+5
JET DE MÉDECINE RÉUSSI	+5
ANTIBIOTIQUES	+7
ARME ROUILLÉE / SALE	-3
CROCS OU GRIFFES	-2

ÉVITER L'INFECTION

BLESSURE	JET NÉCESSAIRE SOUS
BS	CON x 2
BL	CON
BG	CON / 2

MOD. DES ARMES CONTONDANTES

ARME	MODIFICATEUR
PETITE MATRAQUE	+3
GRANDE MATRAQUE	+5
POING AMÉRICAIN/NUNCHAKU	+8
MANCHE DE PIOCHE/BATTE	+10
BARRE DE FER/MASSE D'ARME	+12

TABLE DES DISTANCES

PORTÉE DE BASE	MALUS
x 2	-4
x 3	-8
x 4	-12
x 5	-16
x 6	-20

MODIFICATEURS ARMES AUTO.

TYPE	MOD.	NOTE
SALVE	+3	MALUS DISTANCE x 1
RAFALE	+5	MALUS DISTANCE x 2
ARROSER	0 / -1 PAR MÈTRE	MALUS DISTANCE x 2

BALLES PERDUES

TYPE	CHANCES D'ÊTRE TOUCHÉ
1 COUP	ÉGAL À 1
SALVE	INFÉRIEUR OU ÉGAL À 2
RAFALE	INFÉRIEUR OU ÉGAL À 3

MARGES DE RÉUSSITE

MARGE	RÉSULTAT
0	MAUVAIS
1-5	ACCEPTABLE
6-15	NORMAL
16-20	BON
21-25	TRÈS BON
26-29	EXCELLENT
30+	INCROYABLE

ARMES LOURDES

NOM	DIS	PX	CAL	CHA	RCH	POR
FUSILS MITRAILLEURS	5	12 000 F	7.62 mm	250	6	100 M
MITRAILLEUSES LOURDES	6	18 000 F	12.7 mm	250	8	150 M
LANCE ROQUETTE	6	8 000 F	120 mm	1	6	50 M
LANCE FLAMME	6	12 000 F		15	NR	10 M

ARMES DE POING

NOM	DIS	PX	CAL	CHA	RCH	POR	DOM
COLT PYTHON	2	7 000 F	357 M	6	4/2*	30 M	+1
COLT DETECTIVES SP.	2	2 900 F	38	6	4/2*	10 M	0
RUGER REDHAWK	2	3 600 F	44 M	6	4/2*	25 M	+3
S&W BODYGUARD	2	4 200 F	38	6	4/2*	10 M	0
S&W CBT MAGNUM M19	2	4 200 F	357 M	6	4/2*	25 M	+1
S&W CBT MAGNUM M27	2	4 200 F	357 M	6	4/2*	30 M	+1
S&W CBT MAGNUM M29	2	4 600 F	44 M	6	4/2*	20 M	+3
BERETTA M92F	2	5 100 F	9 mm	15	2	30 M	0
BERETTA M93	2	5 800 F	9 mm	15	2	30 M	0
BROWNING HP	2	4 200 F	9 mm	14	2	30 M	0
COLT M 1911 A7	2	5 400 F	45	7	2	20 M	+1
COLT COMMANDER	2	5 400 F	45	7	2	15 M	+1
DESERT EAGLE 357	2	6 900 F	357 M	9	2	30 M	+1
GLOCK M17	2	6 600 F	9 mm	17	2	35 M	0
GLOCK M19	2	6 200 F	9 mm	15	2	30 M	0
LLAMA OMNI	2	5 900 F	38	9	2	25 M	+1
MAKAROV	2	2 400 F	9 mm	8	2	15 M	0
SIG-SAUER P226	2	5 300 F	9 mm	15	2	20 M	0
S&W M5904	2	3 900 F	9 mm	14	2	30 M	0
TOKAREV	2	1 800 F	7.62 mm	8	2	15 M	-2
PISTOLET UZI	4	5 400 F	9 mm	32	2	15 M	-1
WALTHER PPK	2	4 200 F	7.65 mm	7	2	15 M	-1
HK MP5	5	7 800 F	9 mm	10/15/30	2	10 M	0
HK MP5 SD3	5	9 000 F	9 mm	10/15/30	2	10 M	+1
INGRAM M10	5	5 800 F	45	30	2	5 M	+1
KALASHNIKOV AKR	5	5 100 F	5.45 mm	30	2	10 M	+1
CARL GUSTAV M45B	5	4 800 F	9 mm	36	2	10 M	0
MINI UZI	5	6 000 F	9 mm	20/25/32	2	5 M	0
SKORPION M61	5	4 800 F	7.65 mm	10/20	2	5 M	-1
UZI	5	5 100 F	9 mm	25/30	2	10 M	0

XUp release

ARC & ARBALÈTE

NOM	PX	POR	DOM
ARBALÈTE	3000 F	15	+1
ARC COMPOSITE	2500 F	25	-1

ARMURES

NOM	DIS	PX	PDS	BALLES	CHOCs	FEU
CASQUE MOTO	0	900 F	0.5 KG	2	6	2
CASQUE ACIER	1	800 F	1.5 KG	10	10	5
CASQUE KEVLAR	2	1 200 F	0.5 KG	10	5	5
GILET PARE-BALLE	1	2 500 F	12 KG	8	8	8
GILET KEVLAR	2	4 000 F	3 KG	10	5	5
VESTE DE CUIR	0	1 500 F	3 KG	3	5	5

FUSILS

NOM	DIS	PX	CAL	CHA	RCH	POR	DOM
CAR 15	5	4 200 F	5.56 mm	30	2	50 M	+1
M 16	5	7 200 F	7.62 mm	30	2	50 M	+1
FN FAL LIAI	5	6 000 F	7.62 mm	20	2	50 M	+1
FN FNC	5	5 400 F	5.56 mm	30	2	50 M	+1
FAMAS	5	5 400 F	5.56 mm	25	2	60 M	+1
GALIL ARM	5	6 000 F	5.56 mm	35	2	50 M	+1
HK 33 A2	5	4 200 F	5.56 mm	20/40	2	50 M	+1
HK G3 A3	5	5 400 F	7.62 mm	20	2	60 M	+1
HK G11	5	10 800 F	4.7 mm	2X50	2	60 M	0
KALASHNIKOV AK47	5	4 000 F	7.62 mm	30	2	40 M	+1
KALASHNIKOV AKM	5	3 600 F	7.62 mm	30	2	40 M	+1
STEYR AUG	5	9 000 F	5.56 mm	30	2	60 M	+1
DRAGUNOV SVD	3	7 800 F	7.62 mm	10	3	100 M	+3
WA 2000	3	9 600 F	300 M	6	3	100 M	+5
RUGER M77	3	4 200 F	222	5	4	50 M	0
SAVAGE 99 CD	3	4 200 F	308	5	4	50 M	+2
WEATHERBY MK V	3	10 200 F	460	3	4	60 M	+5
WINCHESTER 70 XTR	3	4 200 F	30	5	4	50 M	+3
FUSIL À CANON SCIÉ	1	1 200 F	12	2	4	5 M	-1
HK CAW	2	10 200 F	12	10	2	20 M	+3
MOSSBERG BULLPUP	2	3 000 F	12	6/9	4	20 M	+2
SPAS M12	2	6 000 F	12	8	4	20 M	+2
SPAS M15	2	7 200 F	12	6	4	20 M	+2

* NORMAL/FAST LOAD

FUSILS D'ASSAUT

FUSILS

F. À POMPE

REVOLVERS

PISTOLETS

PISTOLETS MITRAILLEURS

LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE

KULT

SUPPLÉMENT NUMÉRO 1

Fables et Reflets



La Galerie des Âmes

CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

KULT

Fables et Reflets

La Galerie des Âmes



IDÉE ORIGINALE

Magnus Seter

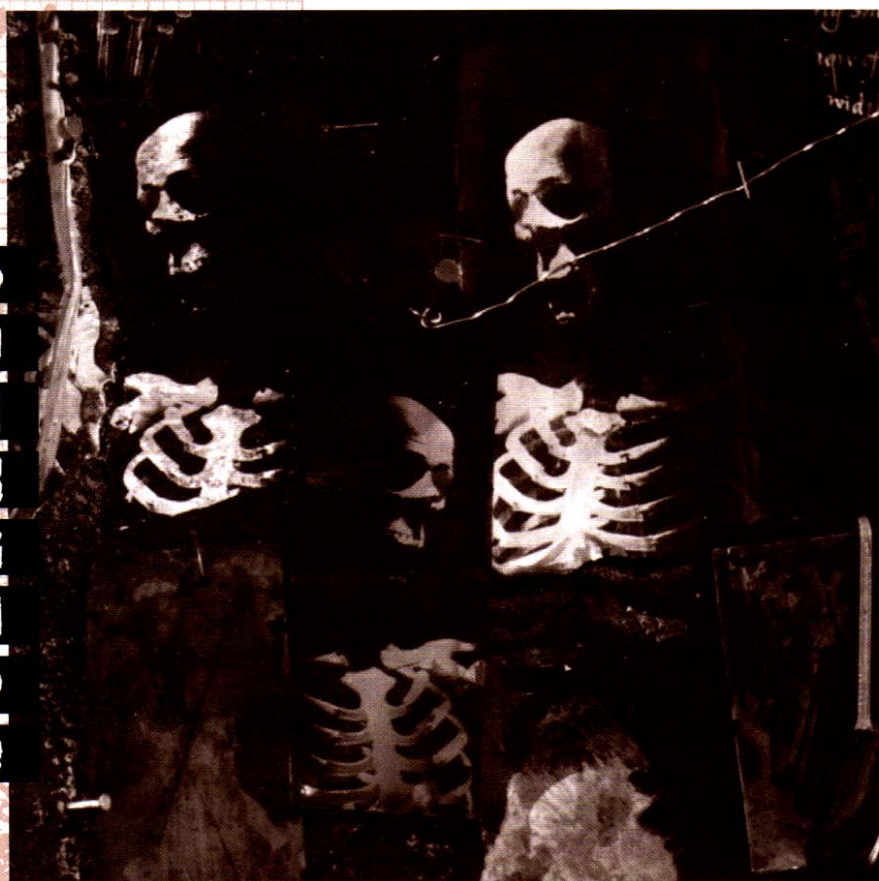
**ADAPTATION
FRANÇAISE**Jean-François Cabirol
Benoît Schiex**TRADUCTION ET
RELECTURE**Magali Favaro
Jean-François Cabirol
Jean-manuel Mariès
Jacques Le Bail**ILLUSTRATEURS**Sébastien Bermes
Peter Bergting
Stefan Sumonja**MISE EN PAGE**

Benoît Schiex

**EDITION
FRANÇAISE**Ludis International
09400 CAZENAVE
Olivier Bacca
Gilles Garnier**FILMS**LaserSprint
31650 St-ORENSImprimé au Portugal
ISBN : 2-910839-01-1
Edition et Dépôt Légal :
Mai 1995**LUDIS
INTERNATIONAL
1995****KULT**

Copyright ©1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB

FABLES ET REFLETS	4
Le Mensonge	4
La Folie	7
La Vérité	10
LA GALERIE DU REFLET	12
ARTEFACTS OCCULTES	14
LA GALERIE DES PORTRAITS	16
LA GALERIE DES ÂMES	26
Introduction	27
L'Atelier de Starker	28
Le Message	31
Le Hangar à Bateau	32
L'Appartement de Starker	34
L'Attaque	35
Roger Moran	37
Rhine Howart	38
La Confrontation	41
Description des Protagonistes	42



Cette aventure est prévue pour un petit groupe de Personnages comprenant au moins un Investigateur Occulte. Ils peuvent faire partie d'un groupe de recherche, assister à une conférence, ou être contactés séparément. L'essentiel est qu'ils soient tous à New York, où un certain Jonathan Cordinger désire les rencontrer. Il leur demande d'assister à une vente aux enchères privée afin de vérifier l'authenticité d'un ancien médaillon puis de l'acquérir en son nom. Malheureusement pour les PJ, cette enquête n'est qu'un leurre. Elle dissimule un piège visant à les faire accuser d'un crime qu'ils n'auront pas commis.

FABLES ET REFLETS

Le Mensonge

L'un des Personnages est contacté, en personne ou par téléphone, par un négociant en objets d'art. Le PJ le connaît de réputation. Il s'agit d'Adrian Fisher-James. Ce dernier explique aux Personnages qu'un riche collectionneur, manquant d'expérience, a besoin de leurs services. Il souhaite constituer une collection d'objets anciens inhabituels.

Un rendez-vous est fixé dans l'un des meilleurs restaurants du centre ville. C'est là que le groupe fait la connaissance de Jonathan Cordinger. Il se présente sous son véritable nom (ils n'ont encore aucune raison de le suspecter de quoi que ce soit). Son charme naturel exceptionnel aura tôt fait de séduire les PJ. Il leur explique qu'il désire entrer en possession d'une pièce rare, un médaillon. Il leur fournit des photographies et le catalogue luxueux de la vente aux enchères. Celle-ci se tiendra à Paris, à la Galerie du Reflet.

Aucun Personnage n'a jamais entendu parler de cette salle des ventes. Jonathan Cordinger ne fera bien sûr aucune allusion aux pouvoirs particuliers que détient le médaillon. Il laisse cependant entendre qu'il s'agit d'un objet très spécial. Si les PJ sont intéressés, il leur offre une commission substantielle (20 % de la somme convenue dès maintenant, le reste à la réception du colis). Leur commanditaire offre le voyage et leur établit une procuration les autorisant à négocier en son nom l'achat du bijou.

Le lendemain, le Personnage initialement contacté par J. Cordinger reçoit un courrier. L'enveloppe contient des billets d'avion aller et retour en classe affaire, des réservations dans un grand hôtel parisien ainsi que des chèques correspondant à vingt pour cent de la somme précédemment convenue. Une lettre signée et cachetée par Jonathan Cordinger accompagne ces documents. Elle



autorise le porte-parole du groupe à enchérir jusqu'à 250 000 francs en son nom.

Lorsque les Personnages arrivent à l'aéroport, une somptueuse Rolls-Royce les attend. Elle les conduit dans l'un des plus prestigieux hôtels de la capitale. À leur arrivée, le réceptionniste les informe qu'une limousine les conduira à la galerie le soir même. Il leur remet des invitations imprimées en lettres d'or. Une suite a été réservée pour chaque Personnage. Ils disposent de quelques heures pour se détendre ou visiter le seizième arrondissement.

Enquête

Si les Personnages essaient de se renseigner sur la Galerie du Reflet ou sur Jonathan Cordinger, voici ce qu'ils peuvent découvrir.

À New York : les Personnages ne pourront rien apprendre de plus sur la Galerie du Reflet. Bien que celle-ci ait un bureau à NY, la « Whitman's Manhattan Art Gallery », les PJ n'ont à priori aucune raison de s'intéresser à cette dernière. La galerie new-yorkaise jouit d'une très bonne image, même si elle a la réputation d'exposer parfois des oeuvres plutôt « originales ». Elle n'a jamais défrayé la chronique. Tous les Personnages s'intéressant à l'art ou évoluant dans la Jet Set de NY auront entendu parler de la Galerie Whitman's mais ne pourront pas faire de rapprochement avec Paris.

Quant à Jonathan Cordinger, tout Personnage au fait de l'actualité aura entendu parler de cette personnalité. C'est un magnat de la presse. Il contrôle plusieurs groupes de presse et chaînes de télévision. Par l'intermédiaire de son empire médiatique, il dispose d'un pouvoir énorme, tant financier que politique. Il est présent à toutes les réceptions organisées par ou pour les oeuvres de bienfaisance (surtout si elles font l'objet d'une large publicité, si cela n'est pas le cas, ses journalistes se chargent d'en faire une). Il a la réputation d'être un homme intègre, arrivé au sommet à la seule force de ses bras. Issu d'un milieu assez défavorisé, il a réussi à entrer à l'université grâce à un travail acharné. Là, il se distingue par ses brillants résultats et son talent de rédaction au sein du journal de l'université dont il devient le rédacteur en chef. Remarqué par le New York Daily News, il est engagé par celui-ci dès son

diplôme obtenu. Il devient l'un de ses journalistes les plus réputés. Confronté à des difficultés financières, le journal subit des restructurations et Jonathan se retrouve chargé de le remettre sur la voie de la réussite. Il change complètement la rédaction et rajeunit le journal. Le succès est fulgurant. Fort de son expérience, Cordinger reprend les rênes du New York Post, un quotidien en perdition qu'il renfloue et remet au premier plan. Il s'intéresse ensuite à la radio, puis à la télévision. Il construit progressivement un empire médiatique.

La vie de J. Cordinger prend un tournant dramatique lorsqu'en 1993, son père et sa mère meurent dans un accident d'avion. Très marqué par ce drame, Cordinger se réfugie dans son travail pour ne réapparaître en public que l'année suivante. Depuis, son empire n'a cessé de s'accroître et ses affaires de se développer. Ses proches concèdent qu'il n'est plus tout à fait le même depuis le décès de ses parents.

Ces informations sont très faciles à réunir. Cordinger est un homme public. Sa vie a été largement exposée, notamment lors du drame qui a coûté la vie à sa famille. Cordinger a récemment échappé à une tentative d'assassinat. Sa réussite semble gêner quelqu'un ou faire des envieux. Il ne se déplace plus sans gardes du corps. Quand on lui demande de s'expliquer sur cette tentative de meurtre, il avoue ne pas comprendre. Il ne se connaît aucun ennemi. Il est selon lui certainement victime d'un maniaque l'accusant de quelque crime imaginaire.

À Paris : le Reflet est une galerie bien connue dans le milieu artistique. Située à proximité de la place Vendôme, elle expose des oeuvres avant-gardistes. Le non-initié est généralement dérouté par l'esthétique assez particulière des objets présentés.

La Galerie est au rez-de-chaussée d'un immeuble datant du début du siècle. Une porte de verre porte l'inscription « Le Reflet » en lettres dorées. Les Personnages pénètrent dans une petite pièce, une jolie jeune femme est assise derrière un petit bureau moderne. Il s'agit de Jeanne Dumas.

Quatre catalogues sont disposés sur sa table. Trois d'entre eux traitent des expositions actuelles de la galerie. Le quatrième est un calendrier des ventes aux enchères et des expositions. La vente à laquelle doivent assister les PJ ne figure pas dans





le livret. Jeanne Dumas se révélera incapable de les renseigner sur celle-ci.

Chacun des trois autres catalogues détaille les oeuvres exposées dans la galerie. La photographie de chaque pièce est assortie d'une dénomination, et d'un petit commentaire de l'auteur. Ce dernier est brièvement présenté en introduction. Les prix sont bien entendu exorbitants et quelques unes de ces oeuvres ont déjà été acquises.

La première exposition, intitulée « Visions », est celle du sculpteur Edouard-Henri de Lévêque. La photo présentée est celle d'un homme grand, mince, aux longs cheveux bruns coiffés à la catogan. Il semble très sérieux, voire sinistre. Cet artiste utilise des matériaux très divers. Métal, pierre, bois et terre cuite lui servent à produire des oeuvres assez déstabilisantes, parfois même grotesques. Le moins que l'on puisse dire est qu'elles ne laissent pas indifférent. Une des plus curieuses d'entre elles représente un être difforme. Son corps est filiforme et sa tête allongée semble masquée. De son crâne saillent cinq « cornes » effilées. Ses orbites sont creuses. Une roue de métal hérissée de pointes est soudée à son dos. Ses avant-bras sont affublés d'épines acérées. La statuette, à la surface irrégulière, est en fer forgé noir. L'oeuvre est appelée « Chimère ».

Le peintre Hélène Gimont-Lassalle est le deuxième exposant. C'est une femme brune d'une quarantaine d'années. Son physique est agréable bien que son visage soit assez marqué. Ses toiles sont des oeuvres sombres plutôt morbides. Elles représentent des corps et des visages déformés par la souffrance et la solitude, le tout sur un fond

noir. Un profond sentiment de désespoir et d'abandon émane de ces tableaux. Cet ensemble a été baptisé « Abîmes ».

Une troisième salle est réservée à l'activité principale de la galerie, le courtage d'objets anciens. Les pièces exposées ne représentent qu'une petite partie de la collection détaillée dans le catalogue. Les antiquités sont datées et rapidement commentées. Certaines remontent à l'Egypte ancienne, la Rome antique ou même aux civilisations mésopotamiennes. La plupart des objets exposés sont assez particuliers. Les statuettes, parchemins et bijoux évoquent souvent la mort. L'une des pièces les plus remarquables est une momie de chat datant de la XVIIIème dynastie. Un sarcophage datant de la XXXème dynastie est également exposé. Certains objets sont d'origine médiévale. Il en est ainsi d'un calice flanqué de deux têtes de mort et de divers ustensiles associés au culte de Satan. Des enluminures représentent la mort et le Diable dans leurs oeuvres. Un triptyque en bois datant du haut moyen-âge dépeint la peste fauchant les âmes pour le compte de la mort. Ceci n'est qu'un petit éventail des oeuvres exposées.

Si les PJ expriment le désir de visiter l'exposition, J. Dumas appellera M. Philippe de Vermont, l'administrateur du Reflet. Il est déjà en train de faire visiter la galerie à un couple fortuné relativement âgé. Ceux-ci sont en pleine extase devant les tableaux d'Hélène Gimont-Lassalle.

Si les PJ parlent de la vente aux enchères à laquelle ils sont conviés, Philippe de Vermont se montrera très étonné, lui qui se flatte d'être au courant de tout ce qui se passe dans le monde artistique de Paris. Par curiosité, il demandera aux PJ de lui montrer leur carton d'invitation. Il niera tout rapport entre « sa » galerie et la vente. Si les PJ posent des questions à Jeanne Dumas, celle-ci sera d'autant plus convaincante qu'elle ignore tout.

La Visite de la Galerie

L'exposition permanente

Le sol de cette salle est couvert d'une épaisse moquette pourpre, une tapisserie de soie cramoisie couvre les murs. L'éclairage est assuré par des





spots halogènes incrustés dans le plafond. A l'exception des objets volumineux, les pièces sont exposées sur du velours rouge sang à l'intérieur de vitrines dispersées dans la salle.

Les sculptures de E-H de Lévèque

Elles sont exposées dans une salle dont la clarté contraste avec les oeuvres. Les sculptures sont disposées sur des piédestaux reposant sur un parquet ciré. Les murs sont de couleur blanc cassé. L'éclairage est le même que dans la première pièce, il est complété par les lampes avant-gardistes du sculpteur. L'étrange statue trône au centre de la pièce. Elle fait 1m40 de hauteur. L'oeuvre est étrange, fascinante. Toute personne l'observant attentivement doit faire un jet d'EGO, comme s'il se retrouvait dans une situation terrifiante. Le résultat est différent en fonction de l'Équilibre Mental du Personnage.

Si l'Équilibre Mental est positif : si le jet d'EGO est réussi, le spectateur est simplement intrigué par l'oeuvre. Si le jet d'EGO est raté, le Personnage éprouve un profond sentiment de répulsion. Il n'a qu'une envie, celle de détourner le regard.

Si l'Équilibre Mental est négatif : si le jet est un succès, le PJ est saisi d'une étrange fascination morbide. Il a du mal à se détacher de la sculpture. En cas d'échec, le Personnage se sent irrésistiblement attiré par l'oeuvre, un sentiment de soumission grandit en lui. Il faudra que quelqu'un le secoue et qu'il réussisse un autre jet d'EGO pour émerger enfin de cet état. Cette fascination s'accompagne de l'activation de l'une de ses Faiblesses. L'effet est comparable à celui qui se produit lorsque le PJ rate un jet d'EGO alors qu'il est

confronté à l'horreur. Dans notre cas, la Faiblesse resurgit mais sous une forme atténuée. De plus, Serenade (voir « la Vérité » et la description des PNJ) reçoit une vision de celui qui contemple la sculpture le représentant. Il sera même en lien télépathique avec lui pendant un court instant. Au cours de la vente, Serenade reconnaîtra ceux qui auront subi l'effet de la sculpture. En plus de se sentir mal à l'aise en sa présence, ces mêmes personnes auront le sentiment d'avoir déjà vu Serenade quelque part (alors même qu'il se dissimule sous une autre apparence).

L'exposition de peinture

L'oeuvre d'Hélène Gimont-Lassalle est présentée dans une salle plongée dans la pénombre (par le même système que les salles 1 et 2, mais avec un réglage atténué). La pièce est noire du sol au plafond, si bien que l'on a parfois du mal à percevoir les contours des toiles de l'auteur, elles-mêmes très sombres. Un couple est en train de se pâmer devant les tableaux. « Quelle sublime expression de désarroi... Mon Dieu que cette femme a dû souffrir pour exprimer avec une telle force des sentiments aussi pénibles... » Les peintures expriment un pessimisme effarant. Il est difficile de quitter cette salle sans se sentir découragé.

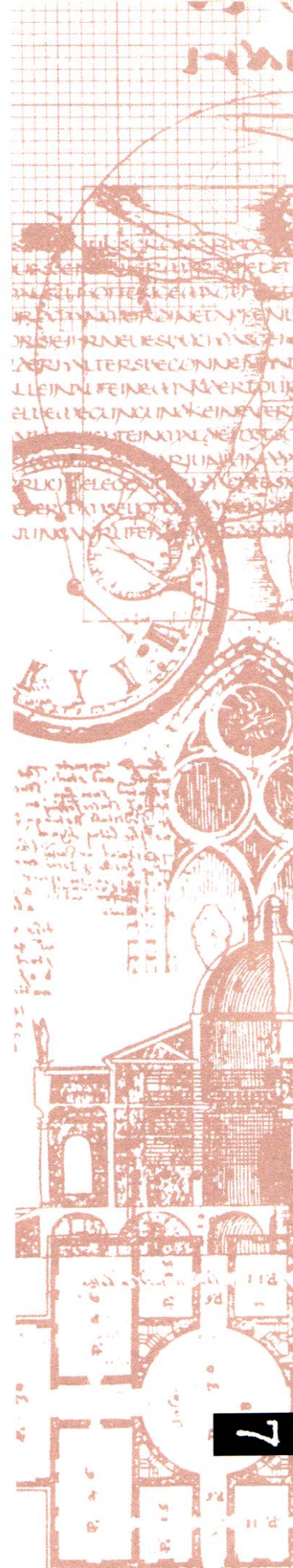
Le MJ peut demander à un Personnage dépressif de faire un jet d'EGO. En cas d'échec, le PJ peut entrer dans une phase dépressive. De même, un PJ ayant la Faiblesse « Cauchemars » verra ses nuits hantées par la sculpture s'animant devant lui et se transformant en un être abject fait de chair et de sang, Serenade sous sa forme réelle. A vous d'inventer la suite du rêve.

La Folie

A l'heure prévue, la limousine se gare devant l'hôtel et ses portes s'ouvrent pour accueillir les PJ. Les vitres sont si sombres qu'il est pratiquement impossible de voir au travers. Dès que le dernier Personnage est entré, la voiture démarre en lui laissant à peine le temps de fermer la portière. Elle traverse la ville en trombe. Le chauffeur accélère constamment et prend des virages de plus en plus serrés. Les pneus crissent dangereusement sur l'asphalte, les Personnages sont vio-

lemment secoués. Ils sont séparés du chauffeur par une épaisse vitre opaque. Malgré tous leurs efforts, ils ne parviennent pas à attirer son attention. Alors qu'ils croient leur dernière heure arrivée, le véhicule freine brutalement et s'immobilise enfin.

Les portières s'ouvrent et les Personnages se retrouvent dans un garage, juste devant un ascenseur auprès duquel attend un liftier. Les Personnages n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils





se trouvent. Les inscriptions peintes sur les murs sont, semble-t-il, en caractères arabes. Aucun graffiti ne vient défigurer les lieux. L'ascenseur est d'un modèle ancien. Il est doté d'une grille et d'une cage en fer.

Dès que le liftier referme la grille, l'appareil entame une descente interminable à une vitesse ahurissante. Les PJ se sentent presque soulevés du sol. Devant eux défilent des pièces étranges dans lesquelles ils peuvent entr'apercevoir des machineries. L'ascenseur ralentit soudain, les PJ se tassent, écrasés par la décélération brutale. Il s'ouvre sur un magnifique vestibule de marbre blanc, éclairé par des lampes de style Art-Déco. Au delà, les PJ aperçoivent une somptueuse galerie. C'est ici que sont réunis tous les invités avant que ne débute la vente aux enchères.

Les objets mis en vente y sont exposés. Des serveurs impassibles arpentent la pièce avec des plateaux sur lesquels sont disposés des coupes de champagne et des toasts. Des vigiles imperturbables surveillent les oeuvres présentées. Les Personnages repèrent sans mal le médaillon. Celui-ci est pendu à un large ruban rouge passé autour du cou d'un buste sans tête monté sur un piédestal. Il y a là au moins une cinquantaine de personnes, la plupart en tenue de soirée. Quelques invitées portent des robes longues. Il y a même un prêtre dans l'assistance. Ils ont tous un exemplaire du catalogue de la vente auquel ils se réfèrent lorsqu'ils examinent les pièces présentées. Ces livrets sont

placés sur un écri-
toire du XVIème
siècle installé à l'en-
trée de la galerie.

Si les Personnages s'intéressent égale-
ment aux autres
objets de la collec-
tion, décrivez-leur
ceux qui sont pré-
sentés dans la sec-
tion « Quelques
Artefacts Occultes ». N'hésitez pas à
improviser et à ajou-
ter d'autres pièces au
catalogue de la
vente.

Si l'un des Person-
nages consulte le

catalogue, il s'apercevra que les photos des objets
sont très claires et se détachent nettement du
texte. Mais la quasi-totalité de ce dernier, à l'ex-
ception des informations essentielles, est flou et
illisible. Bien qu'un grand nombre d'invités aient
examiné le médaillon, personne ne semble y prê-
ter une attention particulière. Les PJ devraient
saisir cette occasion pour s'en approcher et le
comparer aux photos afin d'établir son authenti-
cité.

Un couple se détache singulièrement du lot. Ils
sont particulièrement bien habillés. Tous deux ont
la quarantaine, un teint halé et frais. Ils se présen-
tent sous le nom de Mitchell et Chasteté Serden.
(N'oubliez pas que Serenade reconnaîtra les PJ
doté d'un Équilibre Mental négatif qui auront raté
leur jet d'EGO devant la sculpture. Ceux-ci auront
le sentiment d'avoir déjà vu Monsieur Serden
quelque part). Ils tranchent par le bon goût de leur
tenue vestimentaire, leur allure, et quelque chose
d'indéfinissable... En s'approchant, un PJ sentira
l'espace d'un instant une horrible odeur de chairs
en putréfaction. Un autre croisera leur regard et
verra leurs yeux rougeoier pendant une fraction
de seconde... Peut-être l'un des Personnages
s'apercevra-t-il qu'ils laissent derrière eux une
traînée de sang et de pus séchant et disparaissant
presque instantanément. (Il est possible que
d'autres invités présentent des caractéristiques
tout aussi curieuses). Un Personnage doté d'un
Équilibre Mental négatif aura peut être l'occasion
d'apercevoir fugitivement la véritable forme de
Serenade (faites le rapprochement avec la statue
d'Edouard-Henri De Lévesque). Le sculpteur est
d'ailleurs présent à la vente. Afin de ne pas attirer
les soupçons, Monsieur de Vermont quant à lui ne
se montre jamais au cours des manifestations
publiques organisées par le Culte du Reflet.

Alors qu'il doit commencer à se faire tard, les
montres des PJ indiquent toutes des heures diffé-
rentes. Des employés de la Galerie du Reflet invi-
tent l'assistance à se rendre dans le petit audito-
rium où va se dérouler la vente aux enchères. Avec
ses tentures de velours rouge sang, ses boi-
series dorées à l'or fin et les rangées de chaises
Louis XIV, la pièce est très élégante. Comme l'in-
dique le catalogue, le médaillon est l'un des der-
niers objets à être mis en vente.

Le premier objet ne sera présenté que lorsque
tout le monde sera assis. Par une porte située sur
le côté de la salle, chaque pièce est apportée aux





côtés du commissaire-priseur, juché sur une estrade. Avant le début des enchères, ce dernier donne une description et un historique rapides de l'objet. Les PJ noteront que l'assistance se comporte avec une grande courtoisie. La vente suit son cours sans le moindre incident, jusqu'à ce que le médaillon soit proposé à l'attention du public.

Les enchères sont lancées. Il apparaît rapidement que la vente se résume à une compétition entre les Personnages et Mitchell Serden. Chasteté, quant à elle, s'est retirée quelques minutes avant le début de la vente. Au moment où la tension est à son paroxysme, un employé de la galerie approche l'un des Personnages (n'importe lequel à l'exception du porte-parole du groupe). Il porte un petit plateau d'argent sur lequel est posé un billet destiné au PJ. Le contenu du message est lapidaire : « Rejoignez-moi dans le vestibule, seul. C'est urgent ! ». Le mot est signé Chasteté Serden. Si le Personnage décide de répondre à cet appel, le MJ est invité à faire sortir le Joueur de la pièce. Le suspens en est accru, le Joueur ne connaissant pas l'issue des enchères.

Les Personnages finissent par perdre la vente au profit de Mitchell Serden, qui a pu aller au delà du montant maximum fixé par Rex Tenebrae III. Il poussera le cynisme jusqu'à engager le montant exact au delà duquel les PJ ne doivent pas surenchérir. Si les PJ décident de dépasser la limite fixée par leur mandataire, ils pourront surprendre une expression d'étonnement chez Monsieur Serden. D'abord surpris, puis ensuite visiblement agacé, celui-ci décidera de mettre un terme à cette mascarade. Il fera des offres que les Personnages seront incapables de contrer.

« Adjugé, vendu » conclut le commissaire-priseur. Lorsque le médaillon est rapporté dans les coulisses, et si les Personnages n'ont pas dépassé la somme fixée par J. Cordinger, Serden adresse un sourire au groupe. Si les PJ ont outrepassé leur mandat, il leur adresse un regard signifiant qu'ils feraient mieux de s'écarter de son chemin.

Qu'advient-il donc du Personnage qui a répondu à l'invitation de Madame Serden? Le Personnage traverse la galerie à présent déserte. Chasteté attend dans le vestibule comme convenu. Si un autre PJ décide de suivre son compagnon en essayant de rester discret, laissez-le faire un jet de Discrétion. Faites semblant de faire un jet pour Chasteté. Demandez ensuite au Joueur sa Marge de réussite et feignez de la comparer avec celle de



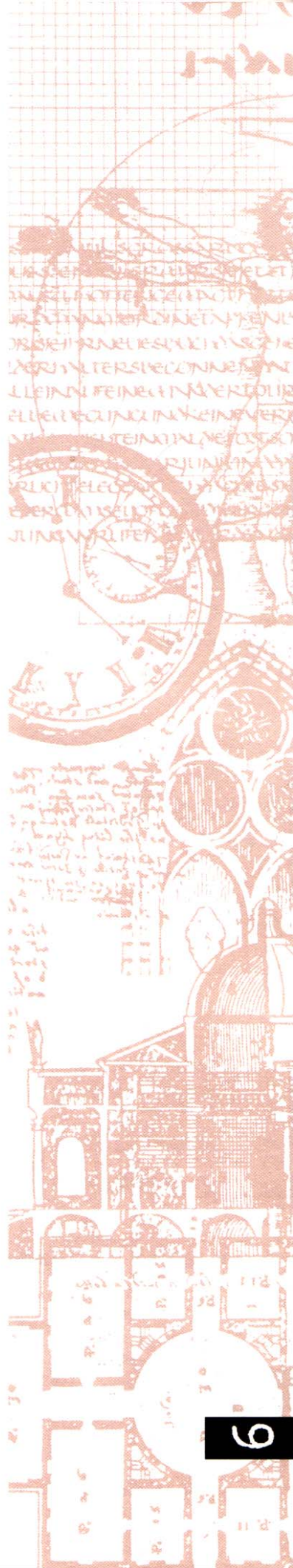
Madame Serden. Quel que soit le degré de réussite du Joueur, Chasteté déjoue facilement la manœuvre. Sa maîtrise de la Télépathie lui permet de savoir tout ce que manigancent les PJ.

Si le Personnage se rend seul au rendez-vous, Madame Serden s'avancera avec un large sourire. Grâce à ses facultés, Chasteté effacera la mémoire du PJ après avoir glissé dans sa poche le ruban rouge auquel était attaché le médaillon. La seule chose dont il se souviendra sera d'avoir quitté l'auditorium. Le chasseur qui a amené le mot au Personnage niera avoir été contacté par qui que ce soit pour délivrer un message.

Si le PJ ne s'est pas déplacé seul, Chasteté se mettra en colère et jettera quelques mots sur un ton cassant avant de retourner vers l'auditorium. « Imbécile, je vous avais demandé de venir seul. Tant pis pour vous ! » Au passage, elle glissera le ruban dans la poche du Personnage.

La minute suivante, au milieu de la vente d'un tableau particulièrement troublant, un employé de la galerie fait brusquement irruption dans la salle. « Au vol ! On a volé le médaillon » crie-t-il. Les gardes bloquent aussitôt toutes les issues, empêchant quiconque de sortir. Pressé de questions, il révèle que l'un des gardiens a été neutralisé et que le médaillon n'est plus dans son coffret. La nouvelle plonge la salle dans la stupeur.

Au bout de quelques instants, J. Mindeaux, le Curateur de la Galerie intervient. Il exprime ses regrets pour ce fâcheux incident et explique qu'il est forcé de soumettre tous les invités à une fouille afin de les dégager de toute responsabilité. Si le Personnage s'est rendu seul à son rendez-vous, la





sécurité le ramène à l'auditorium. Il affirme ne se souvenir de rien sauf d'avoir quitté la salle des ventes. En le fouillant, les gardes ont retrouvé le ruban rouge auquel était pendu le médaillon. Si Chasteté a mis un terme à l'entretien parce que le PJ était accompagné, la sécurité fait sortir les invités un à un, en commençant par les Personnages qui ont quitté la salle pendant la vente. Chacun d'entre eux est fouillé. Si le Personnage contacté

par Madame Serden pense à examiner le contenu de ses poches, il trouvera le ruban. Il lui faudra réussir un jet de Discretion avec une marge de réussite de 5 ou plus pour réussir à s'en débarrasser sans se faire remarquer.

Les vigiles ne se souviendront pas d'avoir vu Chasteté ou Mitchell sortir de la salle. Si les PJ cherchent le couple Serden, ceux-ci demeureront introuvables.

La Vérité

Plusieurs mystères doivent être élucidés.

Parmi les PNJ, trois ne se sont pas présentés sous leur véritable identité.

Qui est véritablement Jonathan Cordinger ? Il est le fils de l'une des plus grandes puissances dissimulées derrière le voile de l'Illusion. Dans notre Réalité, il emprunte le nom de celui dont il s'est approprié le corps. Dans l'Au-delà, il se nomme Rex Tenebrae III.

Le superbe couple auquel les PJ ont été confrontés n'est qu'une couverture utilisée par les Desparites Chasteté et Serenade. Tous deux ont pris une forme humaine pour se cacher parmi les hommes. Bien que certains membres de l'assistance aient pu percevoir leur déguisement, aucun d'entre eux n'ose l'admettre. Ils ont tous réussi à trouver une explication rationnelle pour justifier leur « vision ».

Les Desparites ont été envoyés par Rex Tenebrae III dans le but de voler le médaillon. Ils doivent faire en sorte que les PJ soient accusés du délit. Au regard des circonstances, notamment s'ils ne sont pas parvenus à se débarrasser discrètement du ruban, les Personnages auront du mal à prouver leur innocence. Tout les accable. Cependant, les PJ ne sont pas en possession du médaillon et les Serden ont mystérieusement disparu.

L'inspection complète de la galerie ne permettra pas de retrouver le médaillon. La sécurité ne pourra, au mieux, que récupérer le ruban auquel il était attaché. Si celui-ci est retrouvé sur l'un des Personnages, J. Mindeaux invitera les PJ à le suivre dans son bureau. Pour parvenir à s'en sortir, les Joueurs devront faire appel à leurs talents de comédiens.

Philippe de Vermont, l'administrateur de la galerie d'art, est membre du Culte du Reflet.

Comme nous l'avons déjà dit, il n'assiste jamais aux ventes publiques de la galerie afin de ne pas attirer l'attention sur « Le Reflet ».

E-H. de Lévêque connaît également l'existence de la Galerie du Reflet. Sa sculpture représente un Desparite, Serenade plus exactement. Il y a un mois de cela, Rex Tenebrae a envoyé son garde du corps en reconnaissance. Sous une autre identité et une autre apparence, Serenade a assisté à une vente aux enchères qui s'est déroulée ici-même. Pendant un court instant, l'artiste a aperçu la véritable forme de Serenade. Il a bien sûr attribué cette vision à la fatigue ou à l'abus d'alcool. Le soir même, Edouard-Henri a fait un terrible cauchemar dans lequel apparaissait le Desparite. Dès le lendemain, il a commencé à concevoir une oeuvre destinée à donner corps à sa vision. Depuis ce jour, pas une nuit ne s'écoule sans que ne revienne le même songe obscène.

La Galerie du Reflet ne se trouve pas dans l'Elysée mais dans un immeuble aux façades aveugles de Métropolis. L'ascenseur emprunté par les PJ est une porte donnant sur la cité éternelle. Malheureusement pour les PJ, les vitres teintées de la limousine ne leur ont pas permis de se rendre compte de leur trajet. Ils sont donc totalement incapables de retrouver leur chemin jusqu'au garage dans lequel ils ont terminé leur course éperdue.

Epilogue

Si cela s'avère nécessaire, un jeune anglais du nom d'Alistair Evans interviendra et affirmera avoir aperçu Chasteté avec le médaillon. Bien qu'il soit évident que certains membres de la galerie, dont J. Mindeaux, ne l'apprécient pas du tout,



sa parole ne sera pas mise en doute. Les PJ seront relâchés et une enquête sera menée pour retrouver Chasteté. Notez que tout au long de son entretien avec les PJ, Monsieur Mindeaux ne fera preuve d'aucune agressivité. Les Personnages remarqueront peut-être certains détails troublants (Voir description de J. Mindeaux).

Un peu plus tard, Evans contactera l'un des membres du groupe. Sa voix sera légèrement menaçante lorsqu'il déclarera : « il y a un prix à payer pour mon intervention. Vous me devez une faveur, Monsieur ». Sans attendre, il se retournera et quittera rapidement la pièce. Si les PJ décident de le suivre, ils seront retenus par la sécurité qui les raccompagnera jusqu'à une sortie de service. Les Personnages se retrouveront dans une étroite cage d'escalier empestant l'urine et les excréments.

Cet escalier est un portail à sens unique allant de Métropolis à notre Réalité. Il aboutit dans un vieil immeuble qui abritait autrefois des locaux administratifs. Tout au long de l'escalier, les portes ont été cimentées. Après avoir descendu trois étages alors que l'ascenseur s'était profondément enfoncé sous terre, les Personnages débouchent sur une ruelle située dans un complexe industriel délabré.

L'aube est proche. Les Personnages apprendront plus tard que trois jours se sont écoulés depuis qu'ils sont entrés dans la Galerie du Reflet. Leurs chambres ont été attribuées à d'autres personnes et leurs billets de retour ont été annulés. Ils doivent se débrouiller seuls pour rentrer chez eux.

Donner une suite à cette aventure

Le scénario que nous venons de vous présenter a l'avantage d'ouvrir un grand nombre de possibilités. Si les PJ ont mené une enquête efficace à Paris, plusieurs pistes semblent possibles.

La galerie « Le Reflet » et son étrange administrateur sont un lien avec le culte.

Le perspicace E. H. De Lévêque connaît l'existence de la Galerie du Reflet et assiste régulièrement à ses ventes et expositions. En revanche, il ne sait pas que Monsieur de Ver-

mont est membre du culte, car celui-ci n'apparaît qu'au cours des réunions les plus secrètes.

J. Mindeaux le Curateur Suppléant du Reflet habite dans le VIIIème arrondissement. Son nom n'apparaît pas dans l'annuaire. Il faudra certainement que les PJ passent par Philippe de Vermont pour reprendre contact avec lui.

Si les PJ reviennent à l'endroit où ils ont été raccompagnés par les vigiles, la porte au sommet de l'escalier sera fermée. S'ils parviennent à ouvrir ou défoncer celle-ci, ils entreront dans une petite pièce vétuste. Le sol est jonché de journaux déchirés et les murs sont rongés par l'humidité. Ils ne trouveront rien d'intéressant dans cet immeuble.

L'un des premiers objectifs des PJ, une fois rentrés à New York, sera de retrouver leur employeur.

A. Fisher-James, qui les a initialement contacté pour les mettre en rapport avec Jonathan Cordinger, est celui qui peut leur permettre de remonter jusqu'à ce dernier. Rex Tenebrae est cependant hors de portée des Joueurs.

Si les PJ ont réussi, par le plus grand des hasards, à récupérer le médaillon, Rex Tenebrae cherchera à le reprendre. Il est également possible que les PJ ramènent l'objet à J. Cordinger sans même soupçonner que celui-ci a cherché à les doubler. Rex Tenebrae III se montrera beau joueur et versera le reste de la commission. S'il est par contre convaincu que les Personnages en savent trop sur lui, il lancera Serenade et Chasteté à leurs trousses.





Il s'agit à la fois d'un entrepôt et d'un centre d'expédition. Objets d'art et autres antiquités transitent par la Galerie. Elle a été fondée de nombreuses années auparavant par Demlik Draal et a brillamment survécu à la « mort » de son fondateur. Bien qu'elle soit indirectement associée au fils de Demlik, Bela Winthrop, la Galerie est désormais un groupe indépendant. Ses administrateurs sont souvent en conflit avec Winthrop car ce dernier a vendu à des non-initiés certains artefacts ayant appartenu à son père. Les conséquences en ont été à chaque fois désastreuses. En plus de risquer d'éveiller les soupçons, la Galerie a dû faire face à d'énormes difficultés pour récupérer ces objets.

LA GALERIE DU REFLET

Buts et Idéologie

La Galerie du Reflet se consacre à l'acquisition et à la vente d'artefacts occultes, de manuscrits et d'oeuvres d'art diverses. Désirant suivre les pas de leur fondateur vers l'Eveil, ses membres recherchent les objets recelant des pouvoirs mystiques. D'après eux, ceux-ci sont susceptibles d'éclairer la Voie conduisant à l'Eveil.

Organisation

Jean Mindeaux est le Curateur Suppléant de la Galerie. Il supervise son administration courante. Son bureau est adjacent à la galerie. Un conseil, constitué de onze administrateurs, se réunit régulièrement pour débattre de la politique du groupe et prendre les décisions concernant les principales ventes aux enchères, achats et autres transactions sur les objets d'art.

L'association « la Galerie du Reflet » compte environ mille membres à travers le monde. Son nom n'est plus secret, bien qu'il ne soit guère connu en dehors des milieux artistiques. Pour les habitués, la Galerie a la réputation de faire dans le grotesque.

Les membres potentiels sont soigneusement étudiés avant d'être admis dans l'association. Ils sont tous humains. Il n'est cependant pas nécessaire d'être membre pour assister aux ventes aux enchères et aux expositions.

Certains membres influents envoient parfois des mandataires chargés de procéder à toutes les vérifications et de conclure leurs affaires. Le culte a des ramifications dans le monde entier, cela augmente les chances de réunir les artefacts recherchés. De nombreux collectionneurs fortunés ont adhéré à la Galerie du Reflet. Certains d'entre eux possèdent de véritables trésors provenant de Gizeh et de Tikal, ou d'autres lieux sans nom.

Bien qu'elle soit de petite taille, l'association dispose d'énormes moyens financiers, en avoirs



comme en espèces. La plupart de ces devises ont été placées sur des comptes en Suisse. Elles sont rapidement disponibles si un achat important et urgent s'impose.

La Galerie du Reflet possède de nombreux bureaux de par le monde. Les principaux sont implantés à Paris (galerie « Le Reflet »), Londres, Rome, Tokyo, New York (la « Whitman's Manhattan Art Gallery »), Los Angeles et Washington D.C. La plupart d'entre eux sont assez réduits et se présentent sous la forme anodine d'une galerie ouverte au public. Parfois, des exposition privées sont organisées dans des salles connues des initiés seulement.

L'association gère également des galeries et salles de ventes. Il arrive que les œuvres présentées soient si troublantes qu'elles parviennent à dissoudre l'Illusion. Le Mensonge ne réapparaît qu'au moment où tous les artefacts sont de nouveau dispersés.

Les membres de l'association ne disposent d'aucun signe de reconnaissance particulier. Au moment de leur adhésion, ils reçoivent une carte magnétique portant le logo de la galerie (une rose aux épines exagérément développées). D'une manière générale, l'association utilise des moyens légaux pour acquérir les artefacts occultes qui l'intéressent. Cependant, il a parfois été jugé préférable de violer quelques lois plutôt que de laisser échapper un objet de valeur. Dans un souci de discrétion, ce sont généralement des membres de l'association qui financent de telles entreprises, et non la Galerie elle-même.

Certaines personnes désirant acquérir des pièces de la collection de Demlik Draal, ont fait des offres à Bela Winthrop. Une femme nommée Léa (un Agent de l'entité connue sous le nom de la Tentatrice) est alors intervenue. Les motivations de Léa ne sont pas très claires aux yeux de l'association, mais elles rejoignent manifestement celles du groupe. Curieusement, Léa a autorisé et même encouragé la

vente de certaines pièces de l'héritage de Bela à des novices ignorant tout des sciences occultes. Ces acquisitions ont eu des conséquences désastreuses sur la santé mentale de leurs nouveaux propriétaires. La Galerie essaie de récupérer ces objets chaque fois qu'elle en a l'occasion.

Des demandes discrètes adressées à une branche de la Galerie peuvent parfois déboucher sur un entretien. La Galerie fait cependant preuve d'une extrême prudence. Le culte procède à une enquête à la suite de laquelle elle décide ou non de donner suite à la requête qui lui a été adressée. L'organisation prend bien soin d'éviter les individus qui pourraient se révéler trop faibles pour supporter une confrontation avec la Réalité.

La Galerie du Reflet redoute par dessus tout les agents oeuvrant pour les Archontes. Ces derniers ordonnent systématiquement la destruction des artefacts susceptibles de briser l'Illusion en même temps que celle des propriétaires de ces objets. Le culte cherchant la voie conduisant à l'Eveil, son annihilation deviendrait un objectif prioritaire pour de nombreuses puissances si cela venait à se savoir.





ARTEFACTS OCCULTES

Le médaillon

C'est une amulette en forme de disque faite d'un alliage d'or et de bronze. Le côté face du bijou représente un Arbre de Vie finement ciselé. Une réplique du calendrier Maya, accompagnée des symboles des quatre éléments occupe l'arrière plan. Un observateur attentif pourra distinguer un ensemble ressemblant à un mécanisme d'horlogerie très complexe.



Les Besicles

Ces petites lunettes ont des verres rouges. Ceux qui possèdent un Équilibre Mental inférieur ou égal à -25 acquièrent une perception limitée de la véritable Réalité.

Une Peinture : « Danse Macabre »

Il s'agit d'un grand tableau sans cadre, peint à l'huile. Le style est vaguement impressionniste. Il représente une scène nocturne au milieu d'une forêt. Un groupe de dix créatures ressemblant à des Satyres danse autour d'un brasier. La peinture est si sombre qu'il est difficile de percevoir les détails. Si l'on se concentre, le feu paraît s'animer et éclairer la scène. Les détails des silhouettes deviennent alors de plus en plus nets, conférant à l'ensemble une inquiétante impression de réalité.

La Boîte à Musique

Il s'agit d'une boîte en or incrustée de pierres précieuses. Une petite manivelle permet de remonter un mécanisme. La boîte se met alors à jouer une mélodie envoûtante semblant venir d'un autre

monde... Cet air obsédant hantera toute personne l'ayant entendu une fois. Il lui faudra absolument l'écouter, encore et encore...

Le Fauteuil

Ce superbe petit trône est fait d'ivoire rehaussé d'or. Il provient d'un temple de l'Ancienne Egypte. Il a la particularité d'exister à la fois dans notre monde et dans Métropolis. Il disparaît parfois d'un monde pour apparaître dans l'autre en emportant la personne qui est assise dessus.

Le Miroir

Sa poignée en argent a la forme d'une femme. La glace se trouve à la place de la tête. Toute personne se regardant dans ce miroir se voit telle qu'elle sera dans vingt ans.

Un tableau : Tempête sur l'Océan

Cette grande peinture à l'huile représente un petit voilier pris dans une violente tempête. La précision des détails est incroyable. Il faut un examen minutieux pour remarquer les créatures spectrales nageant sous l'eau. Le vaisseau ne semble pas avoir d'équipage.

Les Bougies

Trois grosses bougies jaunes sont posées sur un





trépied en fer à l'aspect noueux. Leur texture est grasse et irrégulière. La légende affirme qu'elles ont été fabriquées à partir de la graisse prélevée sur le corps d'un Licteur, le célèbre Tjukov, alors agent du K.G.B. Dès qu'elles sont toutes trois allumées, ce qu'elles éclairent apparaît sous sa véritable nature. Leur lumière blafarde dissout le voile de l'Illusion.

Le Flacon de Parfum

C'est un grand flacon de cristal aux facettes bleutées. Actuellement vide, il est doté d'un atomiseur en or. Il doit être rempli de sang humain pour avoir un quelconque pouvoir.

Une Statuette d'homme nu

Sculptée dans un bois clair, sa hauteur avoisine les trente centimètres. De facture très primitive, elle représente grossièrement un homme dont le visage semble inachevé.

Le Buste

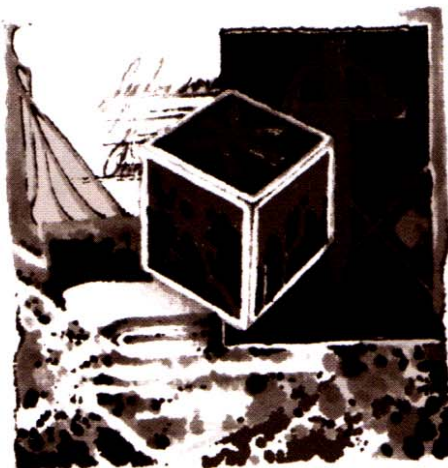
Taillé dans un marbre gris clair, il représente une personne d'âge moyen. Les proportions, grandeur nature, sont très réalistes. L'homme est chauve, à l'exception des tempes et de l'arrière du crâne. Il est légèrement empâté. Son nez est un peu trop gros et sa lèvre inférieure quasi-inexistante lui donne un air plutôt renfrogné. Chose inhabituelle, il est représenté avec les yeux fermés. La forme du col indique que l'homme porte des vêtements populaires en France au début du XIX^{ème} siècle.

La Boîte à Malices

Elle est incrustée d'ivoire, d'acajou, de merisier et de divers bois précieux dessinant de curieux motifs géométriques. Lorsqu'elle est agitée, elle produit un petit cliquetis trahissant la présence de l'objet dissimulé à l'intérieur. Elle ne peut s'ouvrir que si l'on fait coulisser dans un certain ordre les panneaux qui la composent. La solution n'est pas fournie, mais à mesure que l'on progresse dans la résolution de l'énigme, les panneaux dessinent de nouveaux motifs et de nouvelles images plutôt déroutants.

Le Codex Azghouli

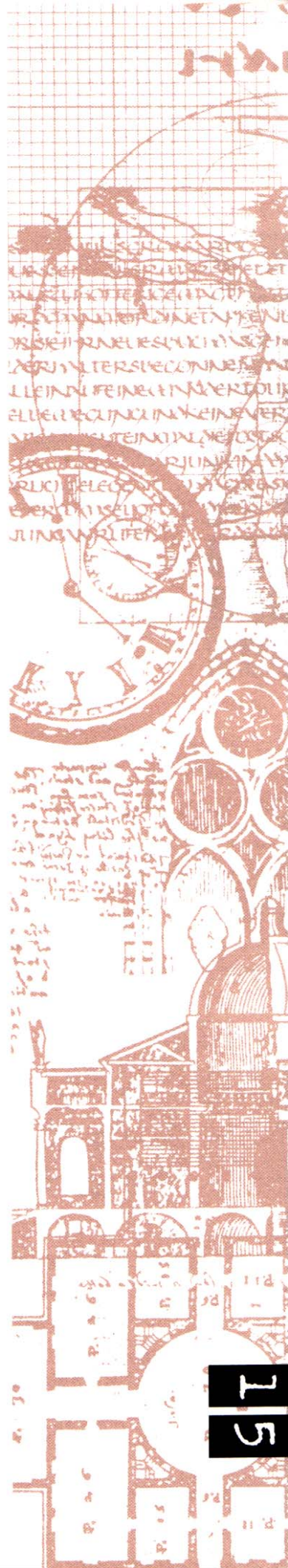
Ce gros livre (environ soixante centimètres de long pour quarante cinq de large et quinze d'épaisseur) possède une couverture en bois. La



reliure est faite de cuir et de fer alors que les pages ont une texture très particulière (il s'agit d'un parchemin réalisé à partir de peau d'Azghoul). Le livre est accompagné d'une clef certainement destinée à ouvrir l'un des trois fermoirs magnifiquement ouvragés. Un seul est verrouillé.

L'Arcanum Metropoli

Cet ouvrage est certainement la plus belle pièce de la vente. L'Arcanum Metropoli mesure environ soixante quinze centimètres de long pour cinquante centimètres de large et quinze centimètres d'épaisseur. La couverture, sur laquelle est gravé le titre, est faite de plaques d'acier rivetées, tout comme la reliure. Des charnières permettent l'ouverture du livre. Cette oeuvre imposante est scellée par sept fermoirs, chacun s'ouvrant grâce à sa propre clef. Les pages semblent faites d'un parchemin usé (elles sont en peau humaine). Aucune clef n'est fournie.





LA GALERIE DES PORTRAITS

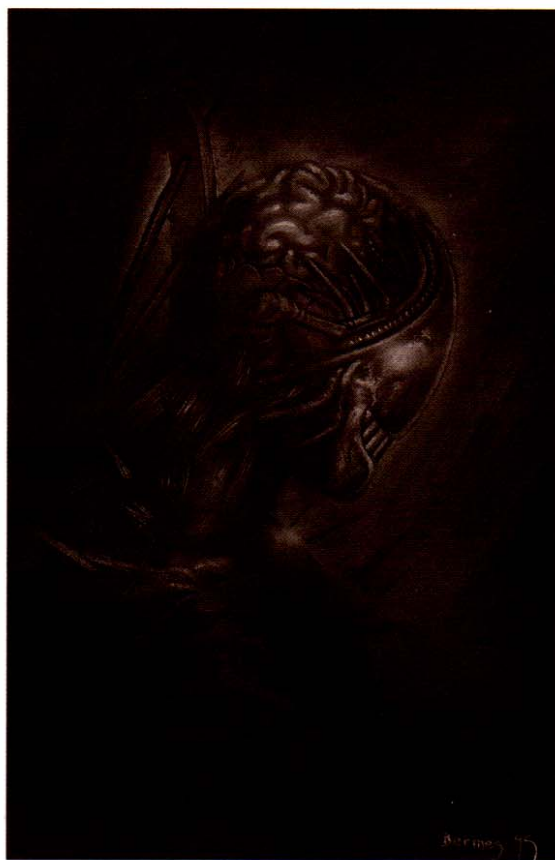
Serenade

Historique : comme tous ses congénères, Serenade habitait autrefois l'Enfer. Il a quitté celui-ci pour suivre dans notre Réalité celui qui se fait maintenant appeler Jonathan Cordinger. Aujourd'hui, Serenade jouit pleinement de son nouveau statut de premier tortionnaire à la solde de Rex Tenebrae III. Ce dernier lui offre plus de liberté qu'il n'en a jamais eue. Il peut lui-même élaborer les plus ignobles instruments de torture. Il n'est animé que d'un seul désir, celui d'infliger les pires souffrances aux humains. Lorsque Rex Tenebrae souhaite se venger ou punir, il confie généralement à Serenade le soin d'exécuter les représailles. Quelle que soit la sentence, le moyen utilisé est toujours le même, la torture.

Personnalité : brutal et sadique, Serenade est obsédé par le besoin de faire souffrir. Il ne se révèle pleinement que dans la torture et ne se déplace jamais sans ses instruments. Le meurtre et la sauvagerie lui procurent une véritable jouissance. Pour lui, la torture est un art dont il est l'un des plus grands maîtres. Serenade n'est pas un être doué de raison, aucune considération matérielle ne peut le détourner de sa tâche. Il laisse à son maître et à Chasteté le soin de penser à sa place.

Apparence : il porte un masque d'acier arborant un sourire dément. Il pourrait donner l'impression de n'être qu'un pantin cruel, si son apparence n'était pas si révoltante. Derrière ce masque palpitent les veines et les circonvolutions d'un cerveau à vif. La majeure partie de son corps puissant est dénuée de peau. Une substance rougeâtre, semblable à du sang, suinte de ses muscles écorchés comprimés par des bandages. Un bruit de succion écoeurant accompagne chacun de ses pas. Des dards métalliques acérés saillent de son torse et de ses bras. Le squelette de Serenade apparaît à divers endroits de son corps. Les os ne semblent maintenus que par des fils de fer et des crochets. Les bras sont percés de petites aiguilles effilées. L'élément le plus choquant de son anatomie reste la roue de métal hérissée de pointes soudée à sa colonne vertébrale. Il porte une soutane et une étole, brodées de symboles et de runes maudits. Un encensoir fumant est suspendu à l'une de ses hanches par une lourde chaîne en or. Lorsqu'il doit évoluer parmi les hommes, Serenade abandonne son apparence répugnante et emprunte celle d'un humain. Quand il revêt le rôle de garde du corps de Jonathan Cordinger, il prend l'aspect d'un colosse chauve d'une trentaine d'années portant des lunettes noires. Son visage robuste reste impassible alors qu'il scrute les alentours. Même déguisé, Serenade inspire une crainte telle que les employés de Rex Tenebrae III n'osent pas lui adresser la parole.

Comment le jouer : Serenade est un être primaire. Allez droit au but, choisissez toujours la





solution la plus directe. Dans le cadre d'une conversation, faites comme si la discussion de votre interlocuteur ne vous intéressait pas ou vous ennuyait. Ne répondez que si vous y êtes contraint, votre ton doit être ferme et définitif. Votre réponse ne doit donner lieu à aucun commentaire. Vous privilégiez l'action à la réflexion.

Traits particuliers : Serenade cache des instruments de torture sous sa soutane. Il est toujours prêt à montrer ses talents de tortionnaire.

SERENADE	
AGL 35	EGO 28
FOR 50	CHA 19
CON 45	PER 18
APP 3	EDU 19

Modificateur au jet de Terreur : -5

Taille : 1m90

Poids : 100 Kg

Sens : humains, peut percevoir les auras

Communication : Serenade parle tous les Langues, Télépathie

Capacité de Mouvement : 17 m / Round

Actions : 5

Bonus d'Initiative : +19

Bonus aux Dommages : +9

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 21 BM avant de mourir

END : 193

Protection Naturelle : aucune

Facultés : peut lire dans la mémoire et analyser les sentiments. Il peut altérer le Temps et l'Espace comme une personne possédant un Équilibre Mental de + ou -300. Serenade est capable de changer d'apparence à sa convenance. Il contrôle toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre -50 et -100.

Talents : Athlétisme 25, Chercher 25, Comédie 24, Diplomatie 29, Discrétion 25, Empathie (Spécial, voir Facultés), Mémoriser 20, Orientation 20, Séduction 3, Vigilance 28

Compétences Générales : Armes à feu 20, Armes lourdes 25, Corps à Corps 30, Escrime 25, Fouets & Chaînes 55, Commandement 20, Filature 25, Persuasion 35, Interroger (Torture) 100

Connaissances : Démolition 35

Connaissances Universitaires : Biologie (Anatomie humaine) 50

Arme Naturelle : aucune

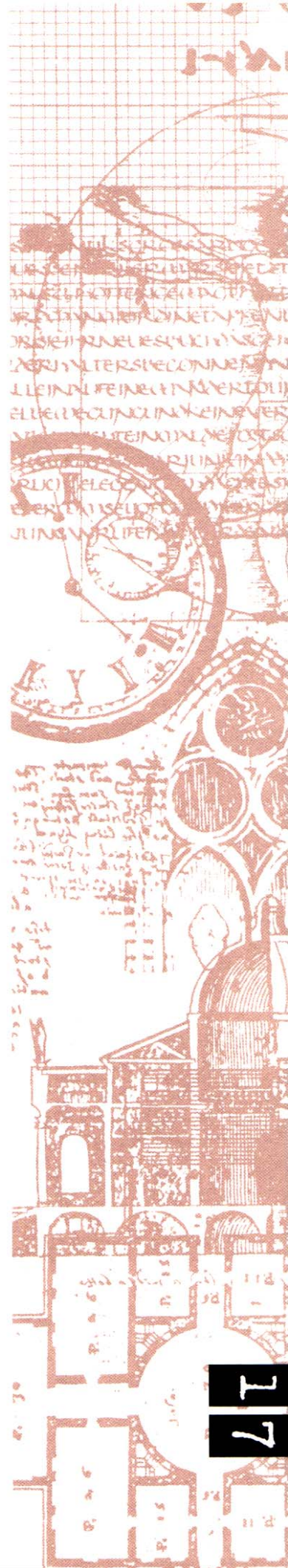
Habitat : Enfer

Chasteté

Historique : de la même race que Serenade, Chasteté traquait ceux qui tentaient de fuir l'Enfer pour échapper à leur châtiment. Elle poursuivait inlassablement sa tâche jusqu'au jour où l'un de ses subordonnés trompa sa vigilance. Aidé d'une femme, il se fraya un chemin à travers les brasiers de l'Enfer. Ensemble, ils purent échapper à la damnation éternelle. Pour ne pas avoir réussi à les rattraper, Chasteté fut sévèrement punie. A jamais défigurée, elle devint cette créature consumée par la haine. Son but principal est de retrouver et de tuer la jeune femme qui facilita la fuite de son vassal et fut par là-même la cause de sa perte.

Personnalité : tout comme Serenade, Chasteté vénère la souffrance. Son approche est cependant plus raffinée. A la différence de son compagnon, elle préfère s'attaquer aux émotions de ses victimes. Elle commence par séduire sa proie en revêtant un de ses nombreux déguisements. Chasteté fait naître une passion entraînant irrémédiablement sa victime dans la démence. Cette dernière finit par basculer dans la folie lorsqu'elle lui dévoile la vérité. Elle se sert de son corps à jamais mutilé pour faire naître des sentiments contradictoires. Chasteté est un être tragique dont l'ancienne beauté est encore perceptible. Sa victime se retrouve partagée entre le dégoût et l'attirance. Chasteté adopte en toutes circonstances une attitude froide et distante. Elle prend rarement la parole, préférant communiquer grâce à la Télépathie. Pour les hommes, sa voix « mentale » suave et sensuelle se combine à des cris de jouissance. Son vœu le plus cher est de prouver, en retrouvant ceux qui lui ont échappé, qu'il est impossible de se soustraire à la damnation éternelle.

Apparence : si elle apparaît le plus souvent sous les traits d'une splendide et élégante jeune femme, Chasteté est en réalité d'une laideur indescrivable. Pourtant, même sous son véritable jour, les vestiges de sa beauté profanée sont toujours apparents. Des lambeaux de peau desséchée pendent de son sque-





lette de plastique et de métal corrodé. Une épouvantable odeur de chairs en putréfaction flotte autour d'elle. A l'image de Serenade, son corps est percé de pointes et de morceaux de verre. Lorsqu'elle doit endosser le rôle de l'assistante de J. Cordinger, Chasteté se présente sous les traits d'une superbe créature aux longs cheveux blonds.

Comment la jouer : jouez au chat et à la souris avec les Personnages, quel que soit leur sexe. Chasteté est capable de faire naître un désir sexuel irrésistible et d'instiller un sentiment de dégoût l'ins-

tant d'après. Versatile, Chasteté aime torturer ses proies en projetant des sentiments contradictoires.

Traits particuliers : les facultés de Chasteté lui permettent de projeter des émotions d'une violence insoutenable. La victime a l'impression de s'empaler sur une arme invisible ou d'être criblée de balles. La souffrance est telle que la victime peut en mourir.

CHASTÉTÉ	
AGL 32	EGO 29
FOR 41	CHA 21
CON 41	PER 18
APP 6	EDU 18

Modificateur au jet de terreur : -5

Taille : 1m80

Poids : 100 Kg

Sens : humains, perçoit les auras de Kirlian.

Communications : Chasteté connaît tous les Langages, Télépathie.

Capacité de Mouvement : 16 m / Round

Actions : 5

Bonus d'Initiative : +18

Bonus aux Dommages : +7

Capacité de Dommages :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

21 BM = Mort

END : 182

Protection Naturelle : aucune.

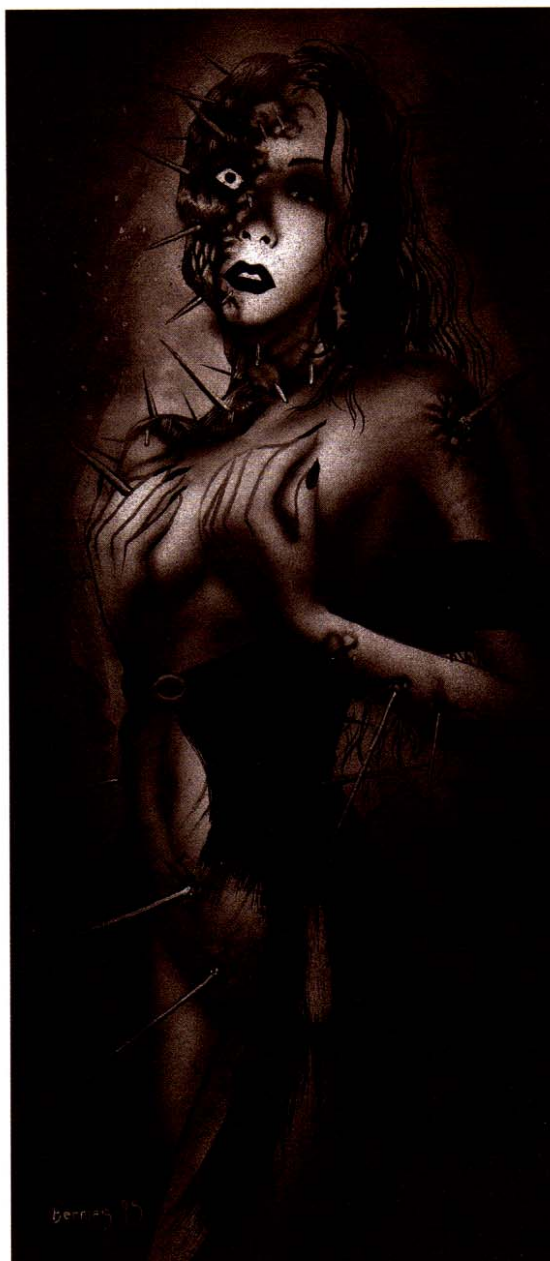
Facultés : peut lire et altérer la mémoire et les sentiments de ses interlocuteurs. Elle est également capable d'altérer le Temps et l'Espace comme une personne dotée d'un Équilibre Mental de + ou - 300. Elle peut changer d'apparence et contrôler toutes les personnes dotées d'un Équilibre Mental compris entre -50 et -100.

Talents : Athlétisme 21, Chercher 23, Comédie 25, Diplomatie 25, Discrétion 25, Empathie (Spécial, voir Facultés), Mémoriser 25, Orientation 20, Séduction 35, Vigilance 25

Compétences générales : Armes à feu 12, Corps à corps 25, Escrime 25, Fouets & Chaînes 45, Filature 25, Interroger (Torture) 75, Persuasion 40.

Connaissances : Affaires 25, Contrefaçon 30, Informatique 20

Connaissances Universitaires : Droit 20, Économie 25





Rex Tenebrae III

Historique : celui qui fut banni de tous les mondes n'est plus qu'une créature égarée dans les rouages de la Machine. Ses pouvoirs étaient considérables. Supérieurs à ceux des Eveillés, peut-être surpassaient-ils ceux des Archontes. Son père l'a déshérité et a lancé ses tueurs à ses trousses. Rex Tenebrae a alors déclaré la guerre aux puissances en place. L'Elysée, les Limbes et l'Enfer sont devenus ses champs de bataille. Tenebrae a découvert des âmes capables de grands prodiges. Très bientôt, ces âmes seront siennes. Lorsque le dernier cycle touchera à sa fin, elles constitueront le fer de lance de son offensive.

Personnalité : Rex Tenebrae III n'agit jamais de façon impulsive. Bien qu'il semble doué d'une patience infinie, il peut être d'une violence et d'une cruauté sans borne. Animé par la haine et le désir de vengeance, il a une foi illimitée en ses capacités. Il méprise les humains qui ne sont à ses yeux que du bétail manipulable à volonté.

Apparence : perfectionniste, Rex Tenebrae, alias Jonathan Cordinger, ressemble à un prince. Tout son déguisement est méticuleusement étudié et préparé. Il porte des vêtements élégants et raffinés. Sa canne en bois d'ébène, dont le pommeau en or représente une tête de lion rugissant, cache une lame tranchante. Brun, les yeux bleus, Rex est un jeune homme athlétique d'une trentaine d'années. Malgré sa réussite J. Cordinger arbore constamment un sourire sinistre. Un savoir antique et maléfique se dissimule derrière ce regard pénétrant et ce visage avenant.

Comment le Jouer : prenez un air amusé. Soyez calme et cynique. Vos gestes doivent être lents et précis. Vous êtes perfectionniste et sûr de vous.

Traits particuliers : les Facultés et Caractéristiques de Rex Tenebrae III sont trop nombreuses et trop puissantes pour être décrites.

Philippe de Vermont (48 ans)

Historique : Monsieur le Comte de Vermont est

l'un des derniers descendants d'une vieille famille de la haute noblesse française. Autrefois fort riches, les Vermont n'ont cessé de décliner tout au long du vingtième siècle. Le château familial, situé dans le Lot, est en partie abandonné. Seule l'aile droite est encore habitable. La toiture récemment restaurée permet tout juste de sauver les apparences. Pour entretenir les derniers vestiges de leur splendeur, les Vermont vendent un à un leurs trésors et leurs meubles. Philippe de Vermont a toujours voulu suivre une carrière artistique, ce à quoi son père s'est violemment opposé. Il a été forcé de suivre la voie des affaires. S'il n'a cependant jamais cessé de peindre, il se révèle être un technicien hors pair. Il manque hélas cruellement d'inspiration. Ses œuvres originales sont plutôt médiocres, alors que ses copies de toiles de maître sont remarquables. Les fabuleux trésors de la famille Vermont ont attiré l'attention du Culte du Reflet. Par l'intermédiaire du bureau parisien, Philippe a pu vendre quelques unes de ses possessions. Le Comte intègre ensuite le Culte, où il devient ami de Jean Mindeaux, puis administrateur de la galerie « Le Reflet ». Mais l'entretien du château coûte cher. Philippe de Vermont doit régulièrement se séparer de quelques uns de ses biens les plus précieux. Nostalgique, Philippe n'a pas eu le cœur d'abandonner certaines œuvres. Il a fabriqué des copies qu'il a écoulées par le biais de la galerie qu'il administre. Si cela venait à se savoir, l'avenir du Comte de Vermont serait sérieusement compromis.

Personnalité : Monsieur de Vermont a une haute estime de sa personne et souffre en conséquence d'un complexe de supériorité. Fort heureusement, les gens qu'il est amené à fréquenter sont pour la plupart cultivés et bien éduqués. Les PJ s'apercevront rapidement qu'il est obséquieux. Hors de son travail, il ne sourit pratiquement jamais et affiche au contraire un air pincé. Si les PJ ne se comportent pas correctement, c'est à dire comme des gens du monde, il se révélera méprisant et hautain. Il refuse d'admettre le déclin de la noblesse et son incapacité à s'adapter au monde moderne.

Apparence : Philippe de Vermont approche la cinquantaine, il est maigre et a la peau très pâle. Ses cheveux châtons sont très courts, il porte un bouc impeccablement taillé. Il arbore un costume gris, semblant issu du début du siècle. Sa tenue est complétée par un foulard noué autour du cou à la





manière d'une cravate et maintenu par une broche discrète. Il porte une chevalière aux armoiries de sa famille.

Comment le jouer : prenez un air pincé. Rappelez-vous que Monsieur de Vermont est un élitiste. Il se frotte constamment les mains, ses gestes sont lents et mesurés. Son obséquiosité doit agacer les Joueurs.

PHILLIPE DE VERMONT	
AGL 13	EGO 16
FOR 8	CHA 14
CON 10	PER 15
APP 10	EDU 14

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 1

Bonus aux Dommages : 0

Capacité d'Encombrement : 8/4

Capacité de Mouvement : 7 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

Endurance : 76

Niveau de Vie : 7

Sombre Secret : Criminel (Faussaire)

Faiblesses : Egotisme (5), Hostilité Animale (5), Intolérance (10), Obsession (Pointilleux) (5). Total (25)

Avantages : Amis Influents (15), Talents Artistiques (10)

Équilibre Mental : +/- 0

Talent : Athlétisme 5, Chercher 10, Comédie 15, Diplomatie 16, Discrétion 7, Empathie 13, Mémoriser 12, Orientation 4, Séduction 12, Vigilance 8

Compétences Générales : Escrime 16, Conduire 8, Interroger 14, Persuasion 16, Psychologie 12

Connaissances : Affaires 16, Arts 10, Contrefaçon 20, Etiquette 16, Anglais 16, Allemand 15

Connaissances Universitaires : Archéologie 15, Histoire 16, Droit 10, Littérature 15.

Jeanne Dumas (34 ans)

Historique : elle cumule les fonctions de secrétaire, de comptable et de réceptionniste pour le compte de la Galerie « Le Reflet ». Elle est issue

d'un milieu moyen, et a pu jouir d'une bonne éducation et d'une enfance plutôt heureuse. Aujourd'hui encore, la vie de J. Dumas est sans histoire, peut-être même un peu plate. Dès la fin de ses études, mademoiselle Dumas est engagée par J. Mindeaux. Elle ne sait rien des liens unissant « Le Reflet » et la Galerie.

Personnalité : contrairement aux apparences, Jeanne Dumas n'a pas été engagée pour son physique mais bel et bien pour sa compétence et ses références. Snob, mademoiselle Dumas est honnête et intègre. Elle a une conception assez particulière de l'art en accord avec la plupart des expositions de la galerie. Certaines oeuvres parviennent malgré tout à la déstabiliser. C'est le cas du « Desparite » du sculpteur d'Edouard-Henri de Lévêque et d'une ou deux toiles d'Hélène Gimont-Lassalle.

Apparence : Jeanne est une superbe blonde aux yeux verts. Svelte, elle est toujours élégamment vêtue. Le standing de la galerie l'oblige à se ruiner pour s'offrir des vêtements de qualité.

Comment la jouer : elle est douée d'une certaine classe. Malgré ses origines, elle est très élitiste. Elle a la désagréable habitude de dévisager de la tête aux pieds toute personne franchissant la porte de la Galerie. Un peu dédaigneuse, elle emploie un vocabulaire surfait et l'accent à la mode dans les milieux artistiques.

JEANNE DUMAS	
AGL 12	EGO 13
FOR 10	CHA 14
CON 8	PER 14
APP 16	EDU 13

Actions : 2

Bonus d'Initiative : 0

Bonus aux Dommages : 0

Capacité d'Encombrement : 10/5

Capacité de Mouvement : 8 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

END : 67

Niveau de Vie : 5

Sombres Secrets : aucun



Faiblesses : aucune

Avantages : aucun

Talents : Athlétisme 3, Chercher 8, Comédie 14, Diplomatie 14, Discrétion 8, Empathie 10, Mémoriser 12, Orientation 4, Séduction 15, Vigilance 8

Compétences Générales : Conduire 8, Persuasion 14

Connaissances : Affaires 13, Art 10, Etiquette 14, Informatique 10, Recherche d'Informations 14, Anglais 16, Espagnol 13, Italien 10

Connaissances Universitaires : Droit 12, Histoire 10

Jean Mindeaux (195 ans)

Historique : il est issu d'une famille aisée dans laquelle la passion de l'occulte s'est transmise de génération en génération. Dans un premier temps, il s'est attaché à compléter la fabuleuse collection d'ouvrages occultes de ses ancêtres. Jean Mindeaux a cependant osé aller plus loin que n'importe lequel d'entre eux en explorant de nouvelles pistes. Il fait la connaissance d'autres passionnés et même de quelques mages. Au siècle dernier, guidé par des textes anciens, il découvrit un tombeau dissimulé au cœur des catacombes. Il en ramena l'étrange chevalière qui ne quitte jamais le majeur de sa main gauche. Depuis, il est hanté par des cauchemars et par celui à qui appartenait la bague. L'un de ses amis put lui fournir une protection en usant de sa magie. Par la suite, le mage paya ce forfait de sa vie. Jean Mindeaux continua ses investigations et apprit progressivement la vérité. Il découvrit que notre Réalité n'est qu'une illusion baptisée l'Elysée. Ses recherches l'amènèrent à entrer dans le petit cercle d'initiés où il eut la chance de rencontrer Demlik Draal. A l'invitation de celui-ci, il devint membre du Culte du Reflet, puis s'engagea sur la difficile voie de l'Eveil. A la mort de Demlik Draal, il devint Curateur Suppléant de la Galerie du Reflet, conformément à l'une des dernières volontés de ce dernier. Il est fréquemment en conflit avec Bela Winthrop (voir la description du Culte du Reflet).

Personnalité : Mindeaux possède un savoir considérable. Il est à la fois émerveillé et déçu par notre époque. Les prodiges de la science n'ont cessé de l'étonner (bien qu'il ait une sainte horreur des ordinateurs) mais il regrette le déclin des valeurs morales. Les notions d'honneur et de respect d'au-

trui, si chères à l'époque de sa jeunesse, n'ont plus cours aujourd'hui. Il méprise cette société où les hommes acceptent des fonctions pour les Avantages qui y sont attachés mais refusent dans le même temps d'assumer les responsabilités qu'elles impliquent. Il a depuis longtemps appris à vivre avec les cauchemars qui viennent régulièrement déranger son sommeil. Il vit cependant dans la crainte constante que la barrière érigée par son défunt ami ne cesse de le protéger. Jean a vu beaucoup de choses dans sa vie et n'est pas facilement impressionnable. Il est par conséquent difficile de lui faire perdre son calme. Si cela arrive, J. Mindeaux ne se montrera pas agressif. Il souffre d'un cas de conscience chaque fois que le Culte doit recourir à la force. Il laisse à ses adjoints le soin de prendre de telles décisions.

Apparence : grand et élancé, Mindeaux approche la quarantaine. Il coiffe ses cheveux blonds en arrière et porte toujours des costumes de grands couturiers. Cet homme a en réalité presque deux cents ans. Il a pu se préserver des ravages du temps grâce à une étrange chevalière qui ne quitte jamais le majeur de sa main gauche (les motifs qui l'ornent ne correspondent à aucunes armoiries connues). Parfois, on peut apercevoir une forme diffuse semblant vouloir attaquer monsieur Mindeaux et butant sur une barrière.

Comment le jouer : sûr de lui, Jean Mindeaux emploie le plus souvent un ton tranquille et rassurant. S'il est contredit, il devient sec et autoritaire. Il estime que ses jugements sont justes et donc sans appel. Ne vous énervez cependant jamais. Ne soyez jamais agressif. Démontez consciencieusement l'argumentation de votre interlocuteur en employant un vocabulaire désuet et complexe.

JEAN MINDEAUX	
AGL 16	EGO 17
FOR 14	CHA 15
CON 21	PER 14
APP 13	EDU 19

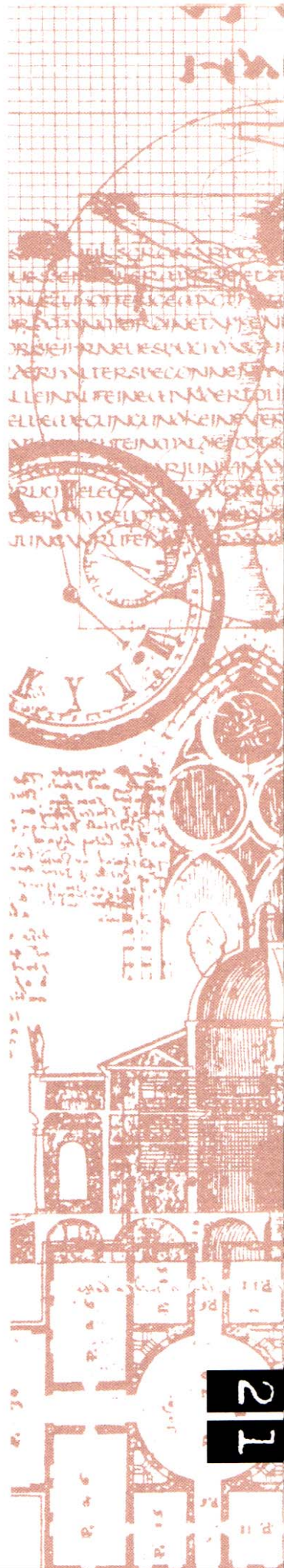
Actions : 3

Bonus d'Initiative : +4

Bonus aux Dommages : +2

Capacité d'Encombrement : 14/7

Capacité de Mouvement : 8 m / Round





Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 110

Facultés : sa perception du Temps et de l'Espace est altérée (Voir Chapitre 23).

Niveau de Vie : 9

Sombres Secrets : Connaissances Interdites, Expérience Occulte, Hanté.

Faiblesses : Cauchemars (5), Ennemi Mortel (15), Hanté (10). Total = 30

Avantages : Amis Influents (15), Code d'Honneur (5), Conscience Accrue (10), Conscience Corporelle (20), Don pour les Langues (10), Empathie Instinctive (15), Honnêteté (5), Intuition (15), Résistance à la Maladie (15), Sensibilité à la Magie (20), Supporter la Douleur (10), Supporter la Faim/Soif (10), Supporter Froid/Chaleur (10), Talent Artistique (10). Total = 170

Équilibre Mental : +140

Talents : Athlétisme 18, Chercher 17, Comédie 16, Diplomatie 20, Discrétion 18, Empathie 20, Mémoriser 17, Orientation 15, Séduction 15, Vigilance 18

Compétences générales : Commandement 16, Connaissance du Monde 16, Conduire 18, Filature 17, Interroger 20, Persuasion 18, Psychologie (Voir Avantages), Sport (Golf) 20

Connaissances : Affaires 18, Art 19, Etiquette 23, Hypnose 20, Informatique 7, Anglais 18, Allemand 17, Espagnol 16, Italien 15, Russe 14, Recherche d'Informations 17, Sciences Occultes 25

Connaissances Universitaires : Archéologie 16, Droit 15, Histoire 18, Littérature 17, Grec 16, Hébreux 18, Latin 17, Philosophie 15, Théologie 14

Notes : comme vous avez pu vous en rendre compte, J. Mindeaux est une personne exceptionnelle. Sa chevalière lui permet de rester éternellement jeune. Elle lui procure une santé de fer. Cela explique son score de Constitution ainsi que certains de ses Avantages. S'il quittait un jour cette bague, le temps reprendrait ses droits. En quelques secondes, il se transformerait en vieillard et périrait. Son cadavre deviendrait rapidement un squelette noirci. Seul l'Eveil lui permettra de s'affranchir de cette chevalière.

Du fait de son Équilibre Mental très élevé, toute personne dotée d'un Équilibre Mental négatif sera extrêmement mal à l'aise en sa présence. Un PJ sensible à la magie détectera une aura de couleur or. Il

percevra également une sphère légèrement bleuâtre entourant monsieur Mindeaux (la protection contre le spectre).

Au cours de l'entretien avec le Curateur de la Galerie, chaque PJ devra faire un jet sous son talent Perception. Si la Marge de Réussite est inférieure à cinq, le personnage devinera une ombre fugitive semblant se mouvoir d'elle même.

Si la Marge est supérieure à cinq, le phénomène apparaîtra plus étrange encore. L'ombre de Jean Mindeaux semble douée d'une volonté propre. Elle demeure sombre bien que la pièce soit correctement éclairée. Alors que l'interlocuteur des PJ les écoute sans bouger, son ombre s'agite. De temps en temps l'administrateur semble déconcentré, comme si quelqu'un lui chuchotait à l'oreille. L'Ombre Noire (voir le chapitre 26 consacré à l'Eveil) se rappelle au souvenir de celui qui s'engage trop loin dans une voie.

Si la Marge de Réussite est supérieure ou égale à 10, le Personnage observera une créature fantomatique attaquant J. Mindeaux et butant sur un obstacle invisible.

Edouard-Henri de Lévêque (36 ans)

Historique : il est l'un des derniers descendants d'une riche famille d'industriels. Au milieu du XX^{ème} siècle, son arrière grand-père acheta le nom et le titre de noblesse d'un nobliau désargenté dénué de scrupule. Depuis, ce nom est porté avec une certaine suffisance par tous ses descendants. Edouard-Henri ne fait pas exception à la règle. Hélas, la fortune des Lévêque n'a pas cessé de fondre depuis les années cinquante. Les ancêtres d'Edouard-Henri n'ont pas su s'adapter à l'évolution technologique et aux nouvelles méthodes de gestion. Son frère aîné, Jean-Baptiste, a repris les rênes de l'affaire familiale, ou plutôt de ce qu'il en reste. Ses parents lui ont laissé la possibilité de suivre la voie qu'il désirait. Diplômé des Beaux Arts, la mention lui a échappé à cause de ses conceptions artistiques très particulières. C'est au cours de ses études qu'Edouard-Henri a commencé à consommer de la cocaïne. Ses oeuvres les plus délirantes ont été conçues alors qu'il était sous l'emprise de la drogue. Alors qu'il dispose de parts dans l'entreprise, il n'assiste jamais aux réunions du conseil d'administra-



tion. Il ne s'intéresse pas à la gestion de l'affaire, pour la plus grande joie de son frère. Il se contente de recevoir chaque mois le salaire correspondant au poste de Directeur de la Communication qu'il est censé occuper. Ce revenu régulier et conséquent lui a permis de donner libre cours à son inspiration. Il n'a jamais été préoccupé par le besoin d'avoir à vivre de son art. Il a ainsi développé une approche très personnelle de la sculpture.

Personnalité : imbu de sa personne, E-H. de Lévêque considère qu'il est entouré de rustres et de personnes incapables de comprendre les merveilles de l'art moderne. Il estime être un précurseur et un visionnaire. L'œuvre dont il est le plus fier est également celle qui lui cause le plus de problèmes. Il fait d'horribles cauchemars depuis qu'il a eu la vision de Serenade.

Apparence : Edouard-Henri est grand et élancé. Sa peau très pâle et son long visage, doté d'une bouche fine, lui donnent un air très sérieux. Sa longue chevelure brune bien lissée est coiffée à la catogan. Il ne porte que des vêtements noirs d'excellente facture. Tout cela lui donne une allure de poète maudit qu'il entretient savamment. Toute personne remarquera qu'il est miné par la fatigue et que ses épaules sont légèrement affaissées.

Comment le jouer : prenez un air détaché, le menton levé, regardez les personnes autour de vous avec un air condescendant. Ne souriez jamais si ce n'est pour vous moquer des ignares et de ceux qui ne connaissent rien à l'art moderne. Votre discours pompeux et ennuyeux est émaillé de considérations pseudo-philosophiques énoncées sur un ton solennel. Ecourtez toute conversation avec une personne manifestant peu d'intérêt pour les arts, ou faisant preuve en ce domaine de mauvais goût (en fonction de celui que vous incarnez, bien sûr).

EDOUARD-HENRI DE LÉVÊQUE

AGL 16	EGO 14
FOR 9	CHA 12
CON 10	PER 16
APP 9	EDU 14

Actions : 3

Bonus d'Initiative : +4

Bonus aux Dommages : +/- 0

Capacité d'Encombrement : 9/4

Capacité de Mouvement : 8 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

END : 74

Niveau de Vie : 8

Sombre secret : aucun

Faiblesses : Cauchemars (10), Dépression (15), Susceptibilité (5), Toxicomanie (15). Total = 45

Avantages : Conscience accrue (10), Talent Artistique (10), Pacifiste (5).

Total = 25

Équilibre Mental : -45

Talents : Athlétisme 6, Chercher 14, Comédie 9, Diplomatie 8, Discrétion 10, Empathie 14, Mémoriser 15, Orientation 6, Séduction 8, Vigilance 14

Compétences Générales : Persuasion 10

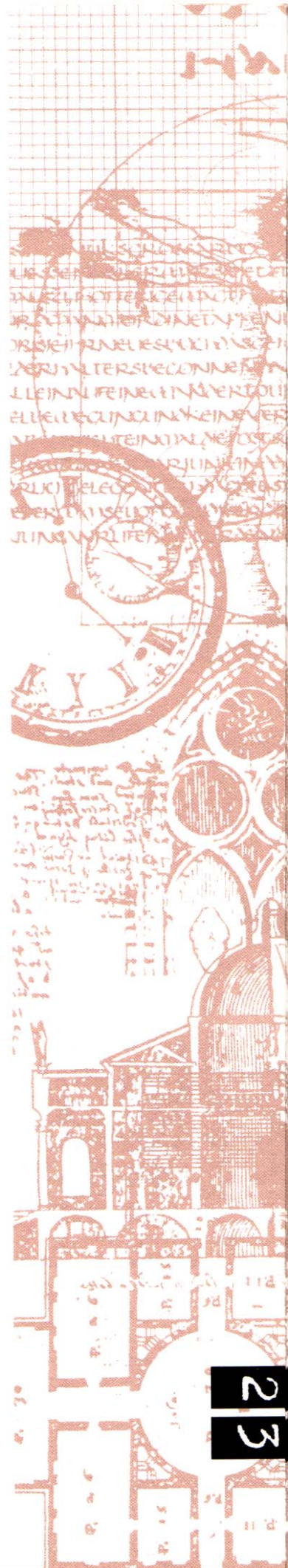
Connaissances : Affaires 4, Art 18, Informatique 10, Anglais 12, Recherche d'Informations 12

Connaissances Universitaires : Archéologie 8, Histoire 15, Littérature 14, Philosophie 8

Adrian Fisher-James (43 ans)

Historique : né à New York dans le Queen's, rien ne prédestinait Adrian à la réussite. Ses parents se sont saignés aux quatre veines pour subvenir à ses besoins. Sa brillante scolarité lui permit d'obtenir des bourses universitaires. En travaillant après les cours, il put poursuivre ses études et choisir la voie des affaires. Il se spécialisa dans le négoce d'objets d'art. A sa sortie de l'université, il fut embauché par une société de courtage qui assura sa formation pratique. En marge de l'entreprise, il réalisa quelques opérations douteuses qui lui permirent de constituer un capital avec lequel il put s'installer rapidement à son compte. Son travail consiste à mettre en rapport vendeurs et acheteurs. Il sert ensuite d'intermédiaire, de conseiller et d'arbitre. Si l'affaire est conclue, il touche une commission substantielle calculée en fonction du montant de la vente. Tout n'a pas toujours été aussi rose pour Adrian Fisher-James.

Personnalité : grâce au dévouement de ses parents, Adrian a pu suivre des études. Il leur en a





toujours été reconnaissant. Maintenant qu'il a une bonne situation, il s'occupe de ses parents, qui jouissent d'une retraite paisible. Il est pourtant rongé par le remords d'avoir monté son cabinet grâce à des capitaux frauduleux. Bien qu'il y ait prescription, il a une peur bleue que cela puisse un jour se savoir. Sa carrière serait alors irrémédiablement brisée. Plus encore, Adrian se reproche d'avoir violé la loi. Pour se repentir, Adrian Fisher-James a décidé de l'observer scrupuleusement. Il s'est rédigé un code de déontologie et fait mener une petite enquête sur chacun de ses nouveaux clients. Honnête, Adrian est d'une franchise qui a parfois tendance à désarçonner ses interlocuteurs.

Apparence : brun, les cheveux courts, Adrian porte une courte barbe bien taillée. Son visage rond et ses lunettes lui donnent un air décontracté tendant à rassurer ses clients. Il porte des costumes de qualité, bien que ses cravates soient généralement d'assez mauvais goût.

Comment le jouer : tout en étant souriant, soyez direct et franc. Adrian n'a pas pour habitude de tourner autour du pot. Cela ne l'empêche pas de rester souriant et accueillant. Ne soyez pas mielleux ni hautain, malgré sa réussite, Adrian a su rester simple. Si un marché douteux vous est proposé, abandonnez votre sourire. Prenez un air sérieux et demandez aux PJ de bien vouloir partir. Sinon, faites mine d'appeler la police. Si les Personnages font référence à d'anciennes malversations, paniquez ! Essayez-vous le front comme si de la sueur en perlait, vos mains deviennent moites et vous bégayez. Il est dès lors possible de vous faire faire n'importe quoi.

ADRIAN FISHER-JAMES

AGL 10	EGO 16
FOR 13	CHA 12
CON 13	PER 8
APP 12	EDU 16

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : +2

Capacité d'Encombrement : 13/6

Capacité de Mouvement : 6 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 85

Niveau de Vie : 9

Sombre Secret : Criminel

Faiblesses : Obsession (actes répréhensibles) (10), Paranoïa (forme atténuée) (5), Phobie (Représentants de l'ordre) (5). Total = 20

Avantages : Bonne Réputation (10), Code d'Honneur (5), Honnêteté (5), Souplesse Culturelle (10). Total = 30

Équilibre Mental : +10

Talents : Athlétisme 11, Chercher 13, Comédie 7, Diplomatie 17, Discrétion 8, Empathie 16, Mémoriser 14, Orientation 6, Séduction 10, Vigilance 13

Compétences Générales : Connaissance du Monde 12, Conduire 13, Interroger 10, Persuasion 16, Psychologie 12, Sport (Golf) 12

Connaissances : Affaires 17, Art 16, Etiquette 12, Informatique 9, Français 15, Espagnol 14, Recherche d'Informations 13

Connaissances Universitaires : Archéologie 13, Droit 15, Histoire 12

Alistair Evans (132 ans) (25 ans en apparence)

Historique : Evans est né à Londres en 1863. Sa famille appartenait à la bourgeoisie marchande de la capitale. La richesse de son père lui permit de bénéficier de la meilleure éducation. Il reprit ensuite l'affaire familiale et la fit prospérer. Alistair s'entoura de collaborateurs hors pairs et embrassa la douce carrière de rentier. Il traversa le monde et fit de nombreuses rencontres.

En 1903, il décide de s'installer à Paris. Il y mène grand train et entre rapidement dans la haute société. La fièvre du spiritisme se propage dans la capitale. Les sociétés secrètes se multiplient, les spirites apparaissent dans les réunions mondaines. A cette époque, l'occultisme est à la mode et Alistair Evans n'y échappe pas, il se prête de bon gré aux séances de spiritisme. Un soir hélas, une de ces réunions tourna mal. Un esprit extrêmement puissant fut invoqué. Ce fut un désastre. Trois participants trouvèrent la mort.



Seule la présence d'un mage permet d'éviter l'anéantissement de toute l'assistance. Le combat l'opposant à l'esprit fut terrible, Alistair en fut très marqué. Il venait de découvrir que l'occultisme était une véritable science. Il décida de l'étudier avec l'aide de ce mystérieux magicien. C'est ainsi qu'il devint lui même un mage redoutable. Il s'aventura sur les voies de la Nécromancie, de la Connaissance du Temps et de l'Espace. Sa maîtrise de la mort lui permet de voler la substance vitale des autres pour régénérer la sienne et rester éternellement jeune. Il a fait la connaissance de Demlik Draal en 1957. Entré dans la Galerie du Reflet trois ans plus tard, il fit par là-même la connaissance de Jean Mindeaux. Les deux hommes ne sont jamais parvenus à s'entendre. Contrairement à celui-ci, Alistair a su évoluer et s'adapter à son époque. Les attitudes du Curateur Suppléant lui semblent aussi rétrogrades que son mode de pensée et ses vêtements. Pour Alistair, Mindeaux est définitivement un homme du passé.

Personnalité : il passe le plus clair de son temps à faire des recherches pour développer son art de la Magie. Il ne sort pratiquement que la nuit. Confiant, Alistair est également un provocateur et un manipulateur. Lorsqu'il intervient en faveur des Personnages, son but est double: provoquer J. Mindeaux et faire en sorte que les PJ aient une dette envers lui. Il n'est pas du tout intéressé par la vérité. Alistair Evans a un goût certain pour la mise en scène. Très théâtral, il affectionne les effets de manche et de style. Il essaie de donner un ton dramatique à chacune de ses interventions. Il joue une multitude de Personnages adaptés aux situations les plus diverses.

Apparence : avec son teint pâle, ses cheveux châains clairs et ses tâches de rousseur, Alistair ressemble à une caricature. Ses tenues vestimentaires, venant de chez les plus grands couturiers, sont plutôt excentriques.

Comment le jouer : il faut que les joueurs aient l'impression de vous entendre déclamer le texte d'une pièce de théâtre. Vos geste doivent être expressifs. Rappelez-vous la grande époque de « L'Actor's Studio ». N'hésitez pas à changer d'attitude en fonction de l'environnement.

ALISTAIR EVANS	
AGL 14	EGO 17
FOR 15	CHA 17
CON 17	PER 12
APP 16	EDU 17

Actions : 2

Capacité d'Encombrement : 15/7

Bonus d'Initiative : +2

Bonus aux Dommages : +3

Capacité de Mouvement : 8 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

5 BS = 1 BL

Niveau de Vie : 10

Facultés : Altération du Temps et de l'Espace (Voir Chapitre 23). Connaissance de la Magie.

Sombre Secret : Criminel, Expérience Occulte.

END : 98

Faiblesses : Dédoublement de Personnalité (Forme atténuée) (5), Hostilité Animale (5), Mauvaise Réputation (10). Total = 20

Avantages : Amis influents (15), Conscience Accrue (10), Conscience Corporelle (20), Empathie Instinctive (15), Intuition (15), Résistance aux Maladies (15), Sensibilité à la Magie (20), Sixième Sens (15), Souplesse Culturelle (10), Supporter la Douleur (15), Supporter la Faim/Soif (10), Supporter Froid/Chaleur (10). Total = 170

Équilibre Mental : +150

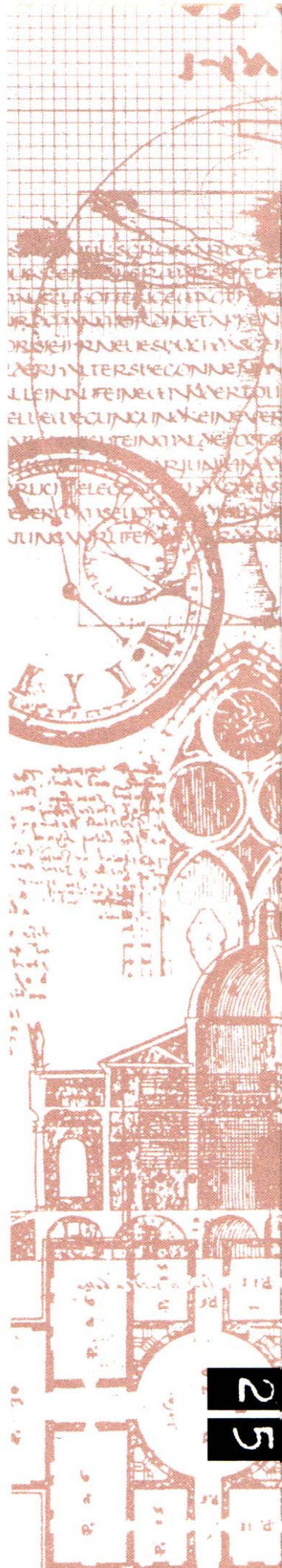
Talents : Athlétisme 16, Chercher 16, Comédie 25, Diplomatie 25, Discrétion 17, Empathie 25, Mémoriser 20, Orientation 16, Séduction 25, Vigilance 20

Compétences générales : Commandement 14, Connaissance du Monde 16, Conduire 15, Filature 14, Interroger 17, Jeu 16, Persuasion 20, Psychologie (Voir Avantages), Se Déguiser 30, Escrime 25

Connaissances : Affaires 18, Art 16, Etiquette 18, Hypnose 18, Informatique 7, Français 20, Espagnol 18, Recherches d'Informations 18, Sciences Occultes (Cabalistique) 30

Connaissances Universitaires : Anthropologie 10, Archéologie 12, Droit 10, Histoire 20, Latin 18, Grec classique 16. Littératures 19, Mathématique 14, Philosophie 16, Théologie 15

Notes : Alistair Evans vous appartient. Il est là pour vous permettre de sortir les Joueurs d'un mauvais pas, mais également pour que vous puissiez donner facilement une suite à cette aventure.





J'étais fou, dément, pour convoiter ce que l'homme n'était pas supposé avoir. Mais tous l'avaient eu ! Picasso, Miro, Dali, Munch, tous avaient le... Don. Je le désirais si ardemment que je le hurlais dans la nuit. Depuis les ténèbres, ils répondirent. Ils m'offraient ce que je souhaitais du plus profond de mon âme, et promettaient de réaliser mes vœux les plus chers. Le prix à payer ne me paraissait pas trop élevé. Je vendrais mon âme pour satisfaire mes ambitions, et cette nuit là, je le fis. Ils tinrent leurs promesses, tous mes désirs se réalisèrent, mais les cauchemars aussi sont des rêves...

LA GALERIE DES ÂMES

La galerie des âmes peut être jouée comme une introduction spécifique à Kult en utilisant des Personnages nouvellement créés, ou comme un simple épisode dans une campagne en cours. Ce scénario est conçu pour que vous puissiez, en tant que MJ, l'adapter à votre propre campagne.

Le Décor

Ce scénario se déroule dans une grande ville, à la fin de l'automne. Le choix de la cité revient au MJ, il doit cependant s'agir d'une des plus grandes agglomérations de notre monde. Tous les lieux décrits dans ce scénario sont fictifs. Cela signifie que vous n'avez qu'à changer quelques noms pour modifier le décor à votre convenance et l'insérer ainsi dans votre campagne.

Le Contexte

Tout artiste rêve de créer l'oeuvre d'art idéale. Pour certains ce rêve devient une obsession. Christian Starker, lui, en était constamment torturé et consumé. Il ne recula devant rien pour atteindre son but. Il étudia les grands maîtres et essaya de percer le secret de leur génie.

Lorsqu'il s'aperçut qu'il ne parviendrait pas à ses fins par des moyens conventionnels, il se mit à explorer les arts occultes, la sorcellerie et la démonologie. Son immersion dans ces disciplines l'amena à acquérir un immense savoir dont peu d'humains ont pu un jour se prévaloir et vivre assez longtemps pour le transmettre.

Cette connaissance n'éleva pas pour autant la qualité de son oeuvre, et il commença à perdre confiance. En proie au désespoir et à l'angoisse, il



hurle dans la nuit et offrit son âme immortelle en échange du Don de créer. Personne ne sait quelles sont les puissances qui répondirent à son appel, mais le Don de mettre à nu les âmes humaines lui fut offert. Pour Starker, le prix à payer était acceptable. Il était prêt à tout donner pour ce qu'il désirait, aussi échangea-t-il son âme contre l'Art.

Ses souhaits se réalisèrent, mais il découvrit bientôt que les cauchemars ne sont ni plus ni moins qu'un autre aspect des rêves. Il se retrouva pris dans un enfer quotidien. Le monde se révéla être une cage gardée par d'abominables monstres. L'illusion disparut, et il erra dans Métropolis, devenant le témoin du mal et de la corruption qui envahissait la cité. Le spectacle de la misère humaine se rappelait constamment à lui. Il sombra de nouveau dans le désespoir, et seules les visions furtives de quelques âmes pures le maintenaient en vie et lui insufflaient un peu d'espoir.

La qualité de ses peintures atteignit des sommets jamais égalés auparavant. Pour le commun des mortels, son art comportait des éléments dérangeants et écoeurants, mais pour les connaisseurs et nos éternels geôliers, ses oeuvres révélaient beaucoup trop d'aspects de la Vérité pour qu'il reste en vie. Des agents furent envoyés pour retirer l'artiste de la circulation.

Starker s'aperçut rapidement qu'il était suivi, il

avait eu des visions fugitives des horribles créatures qui le traquaient. Même ses rêves en étaient envahis, et chaque nuit il revivait une mort terrifiante. Les chiens de l'Enfer se rapprochaient, pendant qu'il préparait son ultime oeuvre d'art. L'espoir est la dernière chose qui abandonne un homme essayant frénétiquement d'échapper à son destin.

Le décor est posé, la pièce peut commencer.

Synopsis

Un des disciples d'Astaroth a décidé que Starker était devenu trop dangereux pour rester en vie. Mais l'immonde scélérat est aussi un amateur d'art. Il a décidé d'enlever Starker et de le laisser accomplir son oeuvre ultime pour l'ajouter à sa collection. Starker a été kidnappé et conduit à la demeure du commanditaire, Rhine Howart. Ce dernier a également utilisé les moyens dont il disposait pour mettre le studio de Starker sous surveillance et s'est servi de la magie pour interroger l'artiste. Ainsi, ayant appris que les Personnages allaient intervenir, il a décidé de s'occuper d'eux à sa façon. Pour les PJ, le scénario consiste à apprendre ce qu'il est advenu de Starker et à expliquer les raisons pour lesquelles ils prendraient pour lui des risques inconsidérés.

Introduction

Il est nécessaire que l'un des Personnages connaisse personnellement Starker et lui accorde un minimum de confiance.

Le dit Personnage et éventuellement ses amis sont gracieusement invités au vernissage de la nouvelle exposition de C. Starker. Celui-ci à lieu dans son atelier en début de soirée (reportez vous au plan pour les détails architecturaux).

Le vernissage se passe très bien. Le public est plutôt hétéroclite. Excentriques, artistes extravagants, connaisseurs et collectionneurs sont là pour admirer et critiquer les dernières toiles du maître.

Starker est bien sûr présent et accueille chaleureusement ses amis. Il leur présentera les personnalités les plus remarquables de l'assemblée : Hyeronimus, artiste torturé bien connu, Mélaine, collectionneuse réputée d'art symbolique, Kurt Weissaupt, critique éclairé, Rhine Howart, col-

lectionneur et mécène, Catlan, excentrique fêru d'ésotérisme et beaucoup d'autres. En dépit de cet accueil Starker semble mal à l'aise. Il sue abondamment, ses mains ne cessent de tripoter un stylo ou un objet quelconque. Un minimum de psychologie permettra de deviner qu'il a peur. Starker leur confiera qu'il est inquiet au sujet de Carita, sa muse et compagne : celle-ci devrait être présente mais reste introuvable. Il a plusieurs fois appelé à leur domicile mais la ligne reste occupée.

Starker fera subtilement allusion à ses craintes pour sa vie et celle de Carita et acceptera volontiers que les Personnages se rendent à l'appartement (aucun PJ ne doit rester à la galerie !).

Sur place, la porte de l'appartement est entrouverte, Carita est introuvable (les créatures de Rhine Howart sont déjà passées... ce dernier





comptait l'utiliser pour faire pression sur Starker). En dehors de l'absence de la jeune femme, les PJ remarqueront une immense porte de bronze décorée de bas-reliefs blasphématoires. Celle-ci est d'autant plus étrange qu'elle est placée sur l'un des murs extérieur du salon (voir plan). Elle semble animé d'une vie propre. Dès leur arrivée,

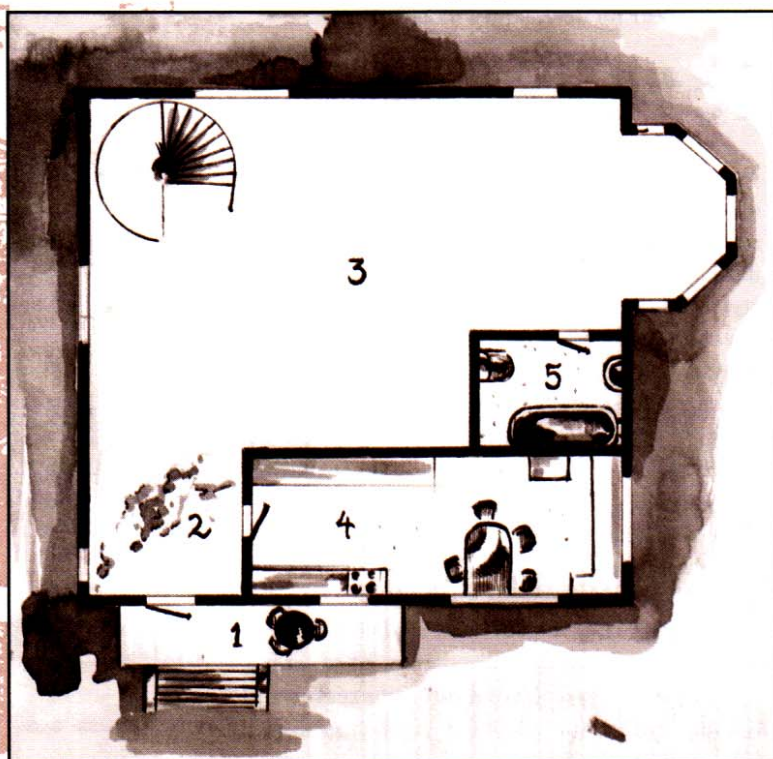
elle se met à pulser avec une intensité croissante, comme si une monstruosité de l'Au-Delà s'apprêtait à en surgir. Cela devrait suffire à effrayer les PJ et à leur faire quitter l'appartement au plus vite. S'ils restent, n'hésitez pas à utiliser le Cairath.

De là, les PJ devraient retourner à l'atelier et y découvrir l'horrible carnage

L'Atelier de Starker

Il se trouve en bordure de la ville, dans une petite banlieue tranquille. C'est une petite maison arrangée par Starker en accord avec ses nouvelles conceptions artistiques. Si les PJ ont décidé d'agir avec prudence en approchant de la maison, ils pourront remarquer une camionnette garée un peu plus loin dans la rue. S'ils passent devant celle-ci, ils pourront voir un homme enveloppé dans un long manteau sombre. Ils remarqueront également que la camionnette n'a pas de plaque d'immatriculation. S'ils l'observent pendant un certain temps, ils verront une Volvo rouge venir se garer à côté. Cette voiture n'a pas de plaque non plus. Le conducteur de la camionnette sortira et échangera sa place avec l'un des passagers de la voiture. Tous deux portent le même manteau et les mêmes lunettes noires. Visiblement, quelqu'un surveille l'atelier.

La porte d'entrée de la maison est verrouillée. Si les Personnages vérifient la porte de derrière, ils la trouveront ouverte. Un examen de la serrure révélera qu'elle a été forcée. Lorsque la porte est ouverte, une odeur infecte submerge les PJ. La puanteur emplit la maison. L'image qu'offre l'intérieur est véritablement révoltante et terrifiante. Starker a été enlevé vers la fin du vernissage auquel ont assisté les PJ. Pour éliminer les témoins, les auteurs du rapt ont massacré les invités. Le carnage s'est achevé sur le spectacle obscène que les Personnages contemplent maintenant. Partout où ils vont, ils ne trouvent que sang et morceaux de cadavre. La puanteur de la dépravation et de la mort inonde leurs esprits. Pour supporter la confrontation avec ce chaos, les PJ doivent réussir de nombreux jets d'EGO. S'ils échouent, ils ont des nausées et ont du mal à rester dans la maison, et peuvent même sombrer dans le délire.



Rez-de-Chaussée

1-La Véranda : deux chaises et une petite table constituent le mobilier de cette pièce, sur la table se trouve un verre de jus de fruit. S'ils fouillent la véranda, les PJ trouveront des traces de sang juste devant la porte d'entrée. Une odeur malsaine provient de l'intérieur.

2-L'Entrée : du sang et des restes humains sont répandus dans le petit hall d'entrée, la puanteur est insoutenable. En examinant les restes, ils trouveront trois bras, deux jambes et un assortiment de diverses parties de corps humains. Ils ne trouveront cependant aucune tête ni aucun organe interne. Les restes appartiennent à différentes personnes.

3-La galerie : elle est dans le même état que l'entrée. Les murs sont recouverts de sang et de divers excréments. Le sol est jonché de morceaux



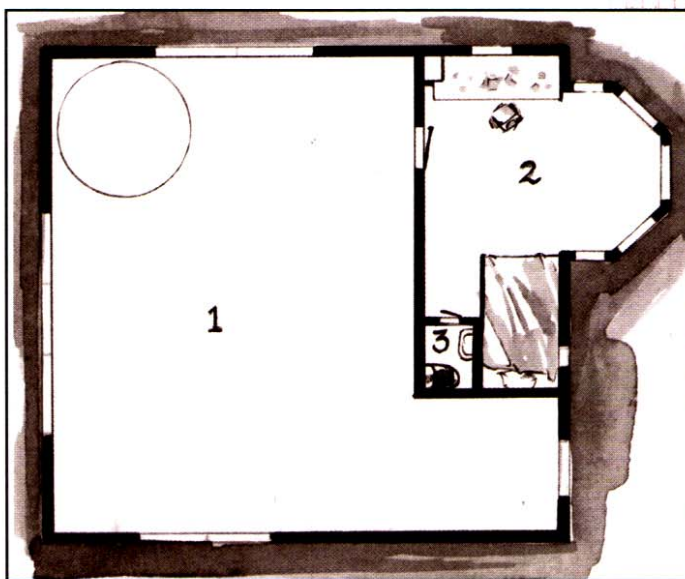
humains, il n'y a toujours aucune tête ni organe interne. Divers objets d'art reflètent les sentiments de désespoir qui ont envahi Starker après qu'il ait reçu le Don. Certaines de ces œuvres sont des pièces relativement inconnues de Picasso et de Miro. Encore plus intéressantes encore sont ses propres peintures. Plusieurs d'entre elles manquent, et celles qui restent datent de la période qui précède sa maîtrise du Don. Elles représentent une femme irradiant la beauté, posant dans diverses scènes. Les personnes expertes dans le domaine artistique trouveront ces œuvres techniquement remarquables mais sans inspiration. Les autres peintures ainsi que tous les autres objets d'art sont anodins et n'ont pas été souillés.

4-La cuisine : celle-ci a été relativement épargnée. Certains endroits de la cuisine sont maculés de sang et quelques couteaux manquent sur le râtelier. L'évier est rempli de sang, comme si quelqu'un était venu se laver les mains après avoir commis ces meurtres immondes. Sur la table gisent plusieurs paquets de linge impeccablement plié.

5-La salle de bain : cette grande salle de bain est équipée d'une baignoire, d'un lavabo et d'un W-C. Le sol est tapissé de sang et d'excréments. Penché au dessus de la baignoire se trouve un homme vêtu d'un jeans et d'un tee-shirt couverts de sang. Il semble faire partie intégrante du décor et ne porte aucune attention aux PJ, à moins qu'ils ne pénètrent dans la salle de bain. Dans ce cas, il se retournera en agitant un couteau. Son visage est couvert de sang et un stylo est enfoncé dans un de ses yeux. Du sang s'écoule de sa bouche alors qu'il s'avance en souriant vers les Personnages. Il attaquera sans se soucier de sa vie et se battra jusqu'à la mort. Dans la baignoire gît le corps d'une jeune femme. Elle a été écorchée par une main experte, alors qu'elle était certainement encore en vie. Si un PJ inspecte les toilettes, il trouvera la cuvette remplie par les yeux des victimes. Au total, si un Personnage souhaite les compter, il est possible de dénombrer dix paires d'yeux.

Le Premier Étage

1-L'atelier : cette pièce spacieuse était le cœur de la créativité de Starker. C'est ici qu'il peignit ses chefs-d'œuvre, lança son appel dans la nuit et finit par vendre son âme. La pièce est peu me-



blée, contenant seulement quelques tabourets et du matériel de peinture. Les pinces et la palette de Starker traînent sur le sol. Les différentes couleurs figurant sur la palette correspondent à celles que trouveront les PJ sur le message qui leur sera remis. L'atelier a été vidé de tous ses tableaux mais si la pièce est minutieusement fouillée, les PJ pourront trouver un placard astucieusement camouflé. Il contient des œuvres inachevées, des esquisses que Starker se préparait à détruire. Ce sont les portraits de différentes personnes. Quelques uns sont difformes et grotesques, tandis que d'autres sont magnifiques et révèlent un sentiment de pureté.

2-La chambre : elle fait également office de bureau et comporte un lit et un secrétaire. La pièce est sale et désordonnée, mais a été épargnée par les intrus. Le bureau est couvert de papiers divers, et une partie de la correspondance privée de Starker peut être trouvée au milieu d'une pile de factures. Un bloc de papier, semblable à celui que les personnages recevront, se trouve sur le bureau. À côté de celui-ci est posée une petite bouteille d'encre qui correspond à celle qui a été utilisée pour la rédaction du message. Sur le bureau se trouve un téléphone dont les fils ont été arrachés. Un placard abrite les affaires personnelles de Starker ainsi que celles d'une femme. Les vêtements sont très chics et vont des sous-vêtements aux manteaux.

3-Les toilettes : une petite pièce occupée par une cuvette de W-C et un lavabo. L'endroit est propre et n'a pas été visité par les intrus.





Quitter l'Atelier

Si les PJ entrent ou sortent de l'atelier par la porte principale, ils remarqueront que la camionnette n'est plus là, ou quitte les lieux au moment où ils franchissent le seuil de la maison. Si les Personnages se montrent plus prudents, ils pourront observer la camionnette de plus près. Le conducteur semble seul. Il contrôle les entrées et sorties à l'aide de ses rétroviseurs. Il est particulièrement mal rasé, et sa tenue est fort négligée. En passant devant la camionnette, il est possible d'entrevoir des journaux posés sur le siège du passager. Ils dissimulent certains objets à la vue des passants.

Si les Personnages décident d'aborder le conducteur et de lui poser des questions, il fera mine de ne pas parler leur langue. Si les Personnages s'entêtent, l'homme ouvrira la portière tout en frappant de sa main la paroi séparant la cabine de l'arrière du véhicule. Quelques secondes plus tard, les portes arrières de la camionnette s'ouvriront, et deux hommes habillés de la même façon en sortiront. Ils tiennent des battes de base-ball. Le conducteur sort un cran-d'arrêt qu'il commence à agiter devant les PJ en leur ordonnant de s'en aller. Si ces derniers ne partent pas, les trois hommes attaqueront. Ils s'efforceront d'infliger une bonne correction aux Personnages.

Si une bagarre éclate, la police sera sur les lieux dans les 5 minutes et arrêtera tous les protagonistes. Si les tueurs sont battus et la camionnette fouillée, les PJ trouveront de vieux journaux et des restes de nourriture. Rien n'indique la provenance de la camionnette ni qui en est le propriétaire. Si les hommes de main sont interrogés, ils sera extrêmement difficile de les faire parler. Ils ne céderont que sous la pression de la torture ou de la magie. Ils révéleront alors le nom de Howart et avoueront qu'ils étaient présents lors de la tuerie perpétrée dans l'atelier, qu'ils n'ont pas commise eux-mêmes.

Les Indices Trouvés dans l'Atelier

L'atelier offre une abondance d'indices. Le papier et l'encre trouvés par les Personnages indiquent que Starker est bien l'auteur du message qu'ils vont recevoir. S'ils prennent avec eux les

lettres posées sur le bureau et les comparent entre elles, ils découvriront que l'écriture du message correspond à celle d'une réponse que Starker n'a jamais envoyée. Le contenu des lettres qui n'ont pas été écrites par lui se révèle plus intéressant. Parmi elles figurent un certain nombre de commandes pour des portraits, et parfois, des lettres de remerciement pour un travail bien exécuté. Un paquet de lettres se distingue des autres. Elles contiennent des menaces. Une éternité de torture lui est promise et diverses méthodes d'exécution y sont décrites, toute plus atroces les unes que les autres. Ces lettres ont toutes été rédigées par des mains différentes, mais le thème abordé est toujours le même. Certaines sont adressées à l'atelier, d'autres au domicile de Carita Schiller. Parmi toutes les factures, l'une correspond aux honoraires d'un détective privé nommé Roger Moran.

Si les Personnages fouillent la corbeille à papier, ils trouveront une lettre froissée expédiée par Moran. Dans cette lettre, le détective détaille le coût d'une surveillance commanditée par Starker sur sa personne. Selon ce récapitulatif, Moran a filé Starker pour essayer de savoir s'il était suivi. Moran conclut que cela est le cas, mais qu'il ne sait toujours pas de qui il s'agit. L'adresse du détective peut être trouvée sur la facture ou dans l'annuaire.

Les peintures découvertes dans le débarras peuvent également fournir des renseignements. Trois toiles inachevées ainsi que sept esquisses réalisées au crayon peuvent être trouvées. Les peintures représentent des humanoïdes monstrueux portant le nom de Thomas Barley, Timothy Atkins et Patricia Hart. Si les PJ vérifient ces noms, ils s'avèrent appartenir à trois physiciens renommés, vivant à différents endroits. À quelques exceptions près, les esquisses dépeignent d'autres monstruosité. Elles ne portent pas toujours le nom de leur commanditaire, mais deux noms figurent sur les toiles, Pickford et Howart, griffonnés sur certaines ébauches.

Deux croquis représentent la même femme que les tableaux figurant dans la galerie du rez-de-chaussée. Ces esquisses ont été réalisées après que Starker ait reçu le don. Elles dénotent une vision plus profonde et une beauté troublante. Le prénom « Carita » apparaît sur les deux esquisses. Si les PJ vérifient ces noms, ils devront compter sur la chance pour obtenir des informations utiles. Le nom sur lequel les Personnages ont le plus de chance de pouvoir se renseigner est Pickford. Her-



tha Pickford est en fait la voisine de Starker, c'est une vieille femme aigrie qui déteste le monde et adore faire des histoires pour un rien. Les enfants du voisinage la craignent et les adultes la méprisent. Si les PJ lui rendent visite, elle crachera son venin sur eux et sur le monde, découvrant ainsi sa véritable nature. Le nom d'Howart pourrait fournir aux Personnages un indice vital, ils l'ont déjà rencontré lors du vernissage. Si les PJ décident d'enquêter sur ce dernier, rendez-vous à la section concernée. Tous ces indices mènent vers différentes pistes. Reportez-vous aux sections appropriées.

Avertir les Autorités

Si les Personnages avertissent la police avant de toucher à quoi que ce soit sur les lieux du crime,

ils perdront toute possibilité de mettre la main sur les différents indices qui se trouvaient là. La police se rendra à l'atelier en grand renfort et fouillera les PJ. Ils seront questionnés sur la nature de leurs relations avec Starker et se retrouveront mêlés à une enquête particulièrement complexe.

S'ils avertissent la police après avoir fouillé les lieux, ils seront en possession de tous les indices qu'ils auront pu trouver, mais seront les principaux suspects car l'endroit sera couvert de leurs empreintes. S'ils décident d'attendre la police, ils seront arrêtés et incarcérés pendant trois jours, après quoi l'enquête criminelle débutera. Les PJ seront libérés, à moins qu'ils n'aient fait quelque chose de particulièrement stupide. S'ils s'enfuient de la ville, ils deviendront l'objet de la plus grande chasse à l'homme jamais organisée dans l'histoire du pays.

Le Message

Peu de temps après le tragique épisode de l'atelier, les PJ entrent en possession d'une lettre. Celle-ci peut arriver par la poste ou être délivrée par un coursier.

S'ils la reçoivent par la poste, le cachet indique qu'elle a été postée la veille dans la ville où se situe l'action.

Si c'est un coursier, il détaille dès que les PJ ont reçu le message, sans que ceux-ci ne parviennent à l'arrêter. La lettre a été rapidement griffonnée et est tachée par une sorte de peinture rouge. L'écriture est tremblante et à peine lisible. Il est évident que cette lettre a été rédigée par un homme extrêmement nerveux.

« Pardonnez moi d'user de cette méthode peu orthodoxe pour vous contacter. Vous et moi sommes en grand danger. Rejoignez moi à 21h au Grand Parc près du hangar à bateau. »

Le mot est signé Christian Starker. Ce que les personnages ignorent, c'est que Starker l'a écrit sous la contrainte. Rhine Howart voyant en la personne des PJ un sérieux problème, a décidé de les éliminer. Il a obligé Starker à rédiger cette lettre pour les attirer dans une embuscade.

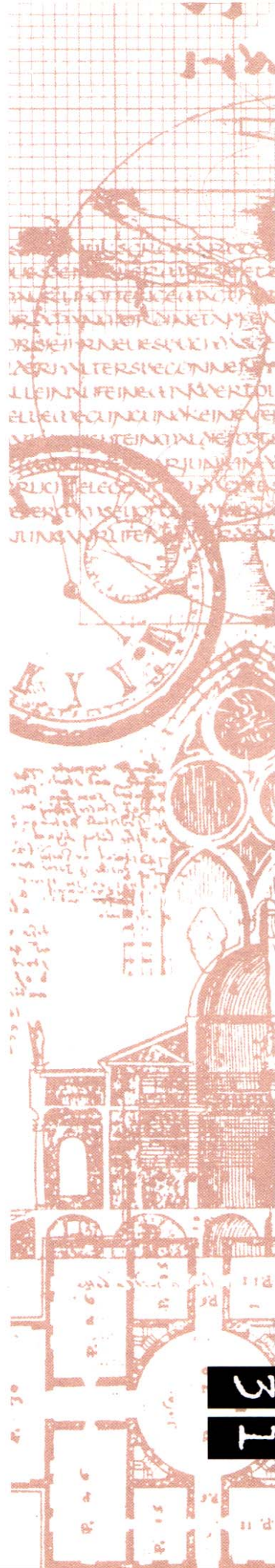
La missive contient quelques indices. Comme cela a déjà été mentionné, les tâches rouges sont de la peinture, même si des joueurs nerveux peu-

vent au début penser à autre chose. Une forte odeur de tabac se dégage du papier. Toute personne dotée d'une certaine connaissance du tabac peut déterminer qu'il s'agit d'une marque égyptienne assez difficile à trouver dans le pays où se déroule l'action. Le papier utilisé est tout à fait ordinaire, ainsi que l'encre (s'il ont bonne mémoire, les PJ peuvent se souvenir de l'encre, de la peinture et du bloc-note trouvé dans l'atelier de Starker).

A partir de ces éléments, les PJ ont plusieurs alternatives. La plus évidente consiste à se rendre au rendez-vous prévu avec Starker au Grand Parc.

Les Investigations Préalables

Des Joueurs aimant les enquêtes peuvent souhaiter faire des recherches avant de revoir Starker. C'est à vous, en tant que MJ, de décider du temps dont les Personnages disposent avant la rencontre avec celui-ci. Nous conseillons de limiter ces recherches à une journée au maximum. Les divers magazines et journaux constituent une source d'information facilement accessible. On





peut les trouver dans n'importe quelle bibliothèque importante ou dans les grandes galeries d'art de la ville. Ces articles dépeignent Starker comme un artiste qui s'est longtemps battu avant de trouver l'étincelle de la création. Les premiers travaux signés par Starker étaient médiocres, au mieux. Il paraissait destiné à sombrer dans l'océan infini de l'anonymat. Il y a deux ans, tout changea.

Du jour au lendemain, il se mit à produire des oeuvres si saisissantes qu'il devint une véritable célébrité. Ses étranges portraits semblaient saisir l'âme de la personne peinte. Certaines toiles furent sujettes à controverse lorsqu'il réalisa les portraits d'hommes politiques et d'hommes d'affaires qu'il fit ressembler à des monstres au regard terrifiant.

Il fut rapidement exclu de la plupart des grandes galeries d'art du pays. Mais la force de ses visions survécut à cette exclusion et il continua de peindre, essentiellement pour des galeries privées. Ses peintures atteignaient désormais des cotes élevées. Cette information est aisément disponible.

Relier ce Scénario avec une Campagne en cours

Si vous désirez inclure ce scénario dans une campagne, il existe plusieurs moyens pour impliquer les Personnages. Vous pouvez progressivement introduire Starker dans votre série d'aventures. L'implication des PJ apparaîtra alors plus réaliste lorsqu'ils s'apercevront de sa disparition. La première étape consiste à le présenter à vos PJ. Il doit apparaître comme étant une personne intéressante avec laquelle ils sont susceptibles de se lier d'amitié. Ses peintures sont sur le point d'éveiller leur intérêt et ses connaissances occultes pourraient servir dans certaines situations. Après un certain temps, Christian Starker commencera à leur faire part de ses inquiétudes. Il est persuadé d'être suivi et surveillé. Cela durera quelques temps, après quoi, les Personnages se rendront au vernissage qui les entraîne directement dans le scénario.

Le Hangar à Bateau

Ne tenez pas compte de l'heure à laquelle les Personnages se rendent au parc. Cette rencontre devra être jouée même s'ils décident d'y aller après 21 heures.

A 21 heures, le parc est fermé. Cela ne représente qu'un petit problème pour les PJ. L'enceinte peut aisément être escaladée, et les PJ experts en Mécanique devraient pouvoir crocheter la serrure du portail. Certaines solutions bruyantes (faire sauter la serrure avec une arme par exemple) attireront l'attention des gardiens et éventuellement de la police.

Le Grand Parc

1-L'entrée du Parc : le parc est entouré d'un mur de deux mètres de hauteur surmonté d'un grillage de 30 cm de haut. Le portail est en fer forgé et représente une scène de parc idyllique.

2-La baraque du gardien : ce petit bâtiment abrite le gardien pendant la journée et le personnel de surveillance après la fermeture. Certains

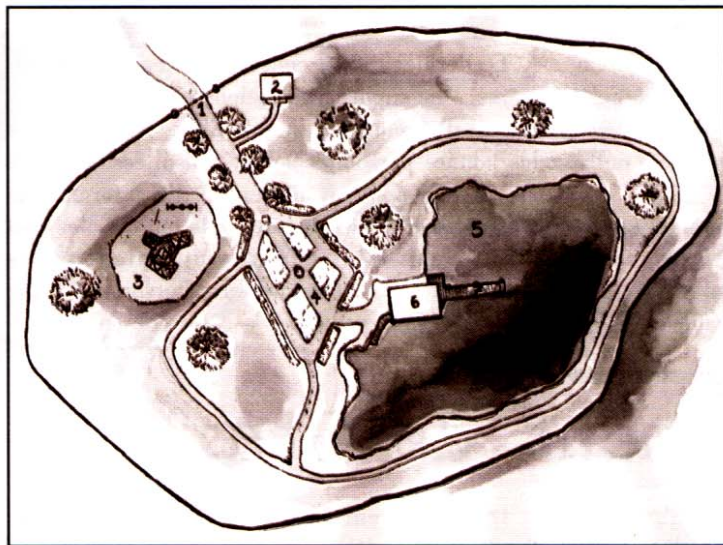
des équipements nécessaires à l'entretien du parc, râtaux et tondeuses à gazon, sont également entreposés ici. La nuit, le parc est gardé par trois vigiles. Ils ne portent aucune arme à feu et appellent la police s'ils rencontrent des problèmes sérieux.

3-Aire de Jeu : un charmant terrain de jeu pour les tout-petits. Il contient un toboggan, une série de balançoires et un tourniquet. Au centre se trouve un château de bois que les enfants peuvent escalader.

4-Le Jardin : le parc est agrémenté d'un jardin petit mais bien tenu. A cette époque de l'année il n'est pas ouvert, il n'y a plus de fleurs.

5-Le lac : il est assez petit et abrite un grand nombre d'oiseaux aquatiques d'espèces très diverses. Un petit chemin suit les berges du lac. Pour la sécurité des visiteurs, les eaux ne sont pas profondes, à peine un mètre, sauf au centre où la profondeur atteint trois mètres.

6-Le Hangar à Bateau : il est légèrement plus grand que la baraque du gardien. Il est constitué d'un petit bar et d'une remise dans laquelle sont



rangés les bateaux de location. En ce moment trois bateaux sont entreposés ici. Les chaises du bar sont empilées au dessus des embarcations.

7-Le ponton : il s'avance jusqu'au tiers de la largeur du lac. De deux mètres de large et fait de bois, il est amarré au hangar à bateaux par des chaînes. Lorsque les PJ arrivent au parc, tout est sombre, le ciel est chargé de nuages menaçants. Au loin, un éclair vient illuminer la scène, et une pluie fine commence à tomber. La visibilité est réduite à vingt mètres. Le hangar semble émerger de l'obscurité, et le ponton qui s'étend au-delà est enveloppé dans une brume épaisse. Les lieux semblent déserts. Bientôt la brume envahit les environs, les bruits de la ville s'atténuent et deviennent de plus en plus difficiles à percevoir. Soudain, un grincement métallique perce à travers le brouillard. Des cliquetis de chaînes se font entendre, comme si quelqu'un se déplaçait sur le ponton. Les PJ aperçoivent la silhouette d'un homme se tenant au bout du ponton, drapé dans un long manteau. Il a rentré ses épaules comme pour se protéger du froid et de la pluie. Perdu dans ses pensées, il contemple le lac. Si les PJ pensent qu'il s'agit de Starker, ils se trompent lourdement.

Howart, fermement décidé à supprimer les PJ a envoyé un de ses sbires pour les accueillir. Sur le ponton se trouve un membre des Légions des Damnés, qui attend patiemment qu'ils fassent le premier pas et entrent en contact avec lui. Il a ordre de les tuer ou de les mutiler. Dès qu'ils s'avanceront sur l'embarcadère, il se retournera, toujours emmitoufflé dans son manteau, mains

dans les poches. Il s'approchera lentement le plus près possible des PJ avant d'attaquer. S'ils hésitent à s'engager sur le ponton, il les incitera à avancer, essayant de les attirer dans un piège.

Si les joueurs refusent de monter sur le ponton, ou expriment des doutes quant à l'identité présumée du légionnaire, celui-ci attaquera en essayant de tirer partie de la situation. Il se battra jusqu'à la mort. Si les PJ parviennent à lui échapper, il tentera de les poursuivre et d'en finir avec eux. Par la suite, vous pouvez

faire intervenir ce personnage chaque fois que l'action menace de stagner.

Éveiller l'Attention de la Police

Toute fusillade attirera l'attention des gardiens du Parc qui avertiront aussitôt la police. Celle-ci arrivera sur les lieux dix minutes plus tard. Si la lutte est toujours en cours, les policiers tenteront de maîtriser les divers protagonistes. Le légionnaire plongera dans le lac pour s'échapper. Tous les PJ ayant survécu seront arrêtés pour être interrogés. Si leurs papiers sont en ordre, ils seront placés en garde à vue pendant 24 heures. Ils seront poursuivis pour avoir utilisé leurs armes en public et celles-ci seront confisquées jusqu'au procès. Après cela, les PJ seront relâchés jusqu'à nouvel ordre.

Les Indices dans le Parc

Si le légionnaire est vaincu, ou si les PJ ont pu le fouiller, ils découvriront un certain nombre d'indices. Le premier et le plus important est son épée. C'est un glaive romain datant de quelques années avant J.C. Il peut être identifié par tout Personnage doté de la Compétence Archéologie. Si l'arme est expertisée dans un musée, les PJ apprendront qu'elle est en excellent état et constitue une pièce archéologique exceptionnelle. Si





elle est vendue, elle pourra leur rapporter beaucoup d'argent. S'ils désirent se mettre en relation avec des collectionneurs reconnus, ils obtiendront une liste d'une centaine de noms. Cela pourra s'avérer utile par la suite mais ne les mènera nulle part pour l'instant.

Les vêtements portés par le légionnaire sont tout ce qu'il y a de plus classique. En les examinant attentivement, les PJ remarqueront des tâches de peinture récentes sur le manteau. Elles sont similaires à celles trouvées sur la lettre

envoyée aux PJ.

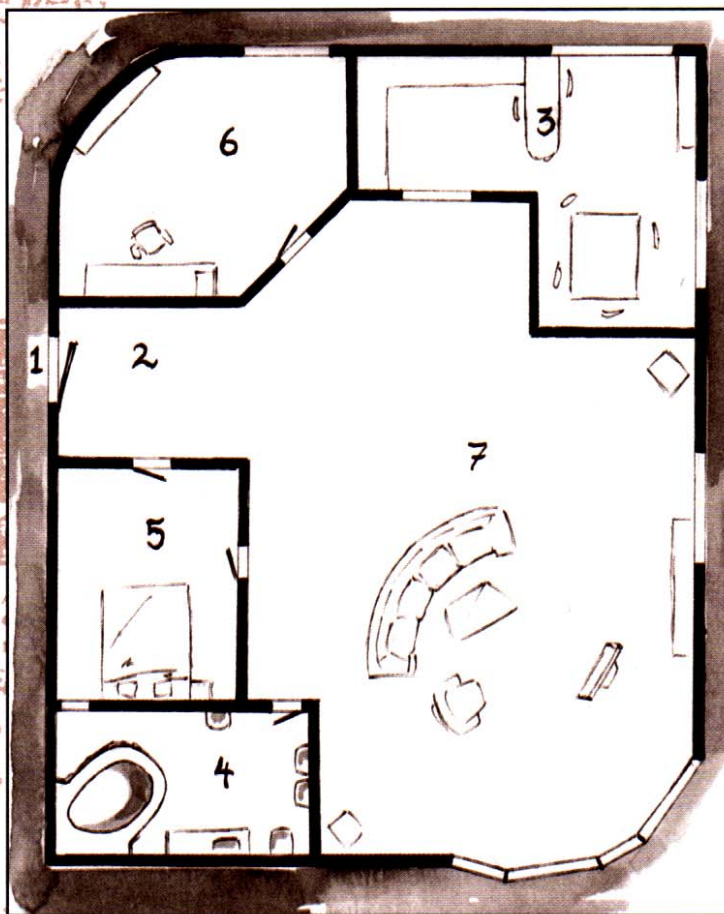
Le dernier indice concerne le légionnaire lui-même. Une simple description de la créature permettra d'obtenir des informations, pour peu que les bonnes personnes soient consultées. Dans ce cas, les PJ peuvent apprendre des informations sur les Légions des Damnés et le fait qu'elles sont étroitement liées au culte du Seigneur des Ténèbres. Cela va donner aux Personnages une indication importante sur la nature de leur adversaire.

L'Appartement de Starker

Lors de leur première visite, les PJ n'ont normalement pas eut le temps de fouiller l'appartement. Tôt ou tard ils devraient y revenir pour tenter d'en apprendre d'avantage sur cette mystérieuse porte et procéder à une fouille minutieuse.

Lors de leur seconde visite, l'immense porte a disparu. Cependant une autre surprise, bien plus dangereuse, les attend.

L'appartement appartient à Carita Schiller, l'amie et le modèle préféré de Starker. Situé dans les quartiers chic de la ville, près du centre commercial, il est au dernier étage d'un vieil immeuble d'architecture victorienne. Pour pénétrer dans le bâtiment, les Personnages doivent taper un code ou déranger un des habitants de l'immeuble et le convaincre de leur ouvrir la porte. S'ils essaient de sonner à l'appartement de Mademoiselle Schiller, ils n'obtiendront aucune réponse. L'immeuble comporte huit étages, la décoration intérieure est assortie à son style. Un large escalier en colimaçon et un ascenseur de modèle ancien permettent d'accéder aux étages supérieurs. Au dernier étage, les PJ ne trouveront qu'une seule porte. Sur celle-ci, une plaque de bronze porte le nom de Carita Schiller. Un morceau de papier scotché sur la plaque porte le nom de Christian Starker.



L'Appartement

1- La porte d'entrée : c'est une porte en chêne massif extrêmement difficile à défoncer le cas échéant. La serrure peut être crochétée, mais les voisins du dessous appelleront la police s'ils entendent des bruits anormaux.

2- Le hall d'entrée : le hall est révélateur des goûts particuliers et coûteux des occupants. Le sol est recouvert d'un superbe tapis persan. Le râtelier à chaussures est garni de plusieurs paires de chaussures italiennes coûteuses. Le portemanteau, quant à lui, est garni de nombreux vêtements à la mode. Une glace recouvre entièrement l'un des murs de la pièce.



3-La cuisine : la pièce est dotée de tous les équipements les plus modernes. Tout est bien rangé et d'une propreté exceptionnelle. Si les PJ regardent dans le réfrigérateur, ils pourront constater que celui-ci contient divers produits achetés quelques jours plus tôt. Le contenu du réfrigérateur témoigne également des goûts de luxe des habitants.

4-La salle de bain : une grande baignoire de style victorien, un lavabo et une coiffeuse meublent la pièce. Les murs sont décorés par une fresque représentant un paysage idyllique.

5-La chambre à coucher : un grand lit occupe la pièce. La chambre est en désordre et le lit est défait. Les placards abritent des vêtements similaires à ceux que les PJ ont pu voir dans l'atelier.

6-L'étude : cette pièce sert de bibliothèque et de lieu de travail. Elle est équipée d'un téléphone, d'un fax, d'un ordinateur relié à un modem, d'une imprimante laser et d'une photocopieuse. Des rayonnages supportent de nombreux livres. Le grand bureau est encombré de piles de papiers, ce sont pour la plupart des commandes faites à Starker. Si les Personnages inspectent plus attentivement le bureau, ils trouveront une chemise en carton contenant des photos en noir et blanc. Sur celles-ci, un jeune homme d'environ vingt-cinq ans, est en pleine conversation avec un homme d'une quarantaine d'années. Le visage de l'homme le plus âgé est entourée au marqueur et un point

d'interrogation est inscrit sur la photographie. Les PJ pourront identifier le jeune homme comme étant Starker. La chemise renferme également des lettres d'un homme se présentant comme un collectionneur passionné. Il demande à plusieurs reprises la permission de venir visiter la galerie personnelle de Starker. Il semblerait que ce dernier ait toujours refusé, puisque la requête est assortie de menaces à peine déguisées dès la troisième lettre. Le numéro d'un certain Roger Moran est griffonné sur la chemise.

7-Le salon : il est meublé d'un grand canapé, d'un téléviseur grand écran avec un magnétoscope, et d'une chaîne hi-fi monstrueuse dotée de tous les équipements optionnels imaginables. Le sol est recouvert d'un tapis luxueux. Des tableaux de la première période de Starker sont accrochés aux murs. Sur une petite table placée devant le canapé se trouvent deux chandelles et des allumettes suédoises.

Les Indices Trouvés dans l'Appartement

Les principaux indices se trouvent dans l'étude. La chemise en carton contient une partie du dossier constitué par Moran à la suite de ses investigations. Les photos représentent l'avocat de Rhine Howart essayant de conclure une affaire avec Starker.

L'Attaque

Les PJ ont maintenant trouvé suffisamment d'indices pour pouvoir deviner ce qui s'est réellement passé. Hélas, cela n'a pas échappé aux puissances qui ont pris le contrôle de Starker. Elles ont décidé de mettre un terme à l'intervention des Personnages dans cette affaire et vont utiliser les grands moyens pour s'occuper d'eux. Grâce à un sortilège, Rhine Howart a invoqué et lié une créature de l'Autre Côté. Celle-ci, un Cairath, lui est soumise pendant sept jours et sept nuits. Ses premiers ordres sont de tuer les PJ.

Au moment où les Personnages pénètrent dans l'appartement de Carita, le Cairath surgit du sol de la cave et commence à gravir les escaliers. Simultanément, Rhine Howart lance un autre sort qui plonge l'immeuble et l'appartement dans l'obscurité totale.

Une violente grêle s'abat sur le toit, le grondement du tonnerre fait trembler l'édifice. L'électricité est coupée, et la seule source de lumière immédiatement disponible sont les chandelles disposées sur la table du salon, ou de torches improvisées. L'ascenseur s'avère inutilisable. L'obscurité se prolongera pendant 35 Rounds de Combat, le Cairath mettra 20 Rounds pour atteindre le sommet de l'escalier. Si les PJ sont attentifs, ils entendront un raclement de métal contre la pierre accompagné de lamentations. Bientôt, une puanteur insoutenable semblant provenir des égouts envahit la cage d'escalier.

Si les PJ ouvrent une fenêtre, ils seront repoussés par la tempête de grêle qui sévit à l'extérieur. Toute tentative visant à descendre par le mur exté-





sur la créature. Lorsque la lumière la touchera, d'énormes pustules se formeront sur son épiderme. Quelques secondes plus tard les cloques éclateront, laissant suinter un mélange infâme de pus et de sang. De la fumée s'échappera de sa peau. Une exposition prolongée à la lumière transformera le Cairath en un tas de pus, de sang et d'excréments. Si l'attaque a lieu de nuit, il paniquera tout de même, et essaiera de rejoindre la cave. S'il est acculé au moment où cesse la magie d'Howart, il tentera de se frayer un chemin en attaquant les PJ. Une fois sur le palier, il battra en retraite vers le sous-sol cave pour rejoindre les ténèbres salutaires des égouts.

Si les PJ sont assez téméraires pour le poursuivre là-bas, le Cairath profitera de l'obscurité pour leur tendre une embuscade. Sans le savoir, les PJ sont entrés dans le domaine de Métropolis. Si les PJ ne suivent pas le Cairath dans les égouts, celui-ci retournera chez Howart.

Après la Tempête

Les Personnages devraient maintenant être en possession d'assez d'indices pour poursuivre leurs investigations. Ils ont déjà le nom de Rhine Howart et peuvent s'engager sur cette piste. Sinon, ils se tourneront certainement vers Roger Moran et essaieront d'apprendre par son intermédiaire ce qui se passe réellement. D'autres éléments peuvent permettre de diriger l'enquête vers Rhine Howart. Les photos de son avocat peuvent être identifiées par un collectionneur compétent ou par un conservateur de musée.

La camionnette et la Volvo peuvent être suivies si les PJ consacrent assez de temps et d'effort pour essayer de les trouver. Dans ce cas, ils découvriront que ces véhicules appartiennent à Howart. Ils peuvent vouloir rechercher mademoiselle Schiller. Étant donné qu'ils n'ont aucun indice leur indiquant où elle pourrait se trouver, cela s'avérera inutile. La plupart des Personnages supposeront qu'elle a été enlevée ou qu'elle est l'une des victimes de l'atelier.

En dehors de tout cela, quelques fausses pistes sont disséminées dans le scénario. C'est à vous, en tant que MJ, d'utiliser ces leurres pour semer le trouble et la confusion chez vos Joueurs. Si les PJ suivent certaines de ces fausses pistes, celles-ci peuvent devenir l'objet d'une aventure distincte.

rieur est vouée à l'échec. Si un Personnage s'entête, il devra réussir plusieurs jets de FOR et de Compétence avec une Marge de Réussite minimale de 25.

Lorsque le Cairath atteint l'appartement ou dès qu'il se trouve face aux PJ, il attaquera en essayant d'en tuer autant qu'il le pourra. Il emploiera toutes ses capacités pour obtenir le meilleur avantage possible. Si l'un d'entre eux porte une source de lumière, le Cairath essaiera de l'éteindre sans l'attaquer directement. Ce n'est qu'avec une extrême répugnance qu'il attaquera directement quelqu'un portant de la lumière. S'il se résout à le faire, un modificateur négatif de - 10 lui sera infligé. Il attaquera aussi longtemps que l'obscurité enveloppera le bâtiment. Au moment où le sortilège cessera de fonctionner, il se mettra à pousser des cris perçants et tentera de s'enfuir par la cave pour retrouver les égouts.

Si les PJ ont décidé de fouiller l'appartement pendant la journée, cela aura un effet dramatique



Roger Moran

La plupart des PJ rendront visite à Roger Moran. S'ils téléphonent, ils tomberont sur son répondeur. Celui-ci affirme que Moran est sorti et qu'il rappellera dès son retour si vous laissez un message après le bip sonore. Son bureau et son appartement sont situés en banlieue, dans un quartier vétuste. Il occupe un logement au troisième étage d'un immeuble qui en compte dix. Une plaque indique : « Roger Moran, Détective Privé ». La porte de l'appartement est verrouillée. Personne n'ouvrira si les PJ frappent. Si les PJ insistent, une femme âgée, voisine de Moran, entrebâillera sa porte. Elle passe juste la tête dans le couloir pour demander aux Personnages ce qu'ils veulent à Roger. S'ils affirment vouloir simplement le rencontrer, elle leur indiquera un rade miteux des environs. Elle leur dira qu'il est triste de voir un homme comme Monsieur Moran sombrer dans l'alcool, mais qu'on ne peut jamais savoir ce qui se passe dans la tête des gens. Si les PJ parviennent à pénétrer dans l'appartement du détective, ils le trouveront en désordre et un peu insalubre, comme tout le reste du quartier.

1-L'entrée : elle est petite et jonchée de vêtements divers. Tout ce qui va de l'uniforme du policier au bleu de travail se trouve ici.

2-Le bureau : c'est ici que Moran gère ses affaires. La table est couverte de papiers et plusieurs classeurs à tiroirs sont placés contre le mur. Aucun dossier concernant Starker ou quelqu'un d'autre impliqué dans ce scénario ne figure parmi ceux qui se trouvent dans cette pièce. Dans l'un des tiroirs du bureau, les Personnages peuvent trouver une boîte contenant des cartouches de .357 Magnum. Ils trouvent également du matériel servant à entretenir les armes de poing.

3-La salle de bain : elle est sale, sur le lavabo se trouvent plusieurs lames de rasoir, dont certaines couvertes de sang.

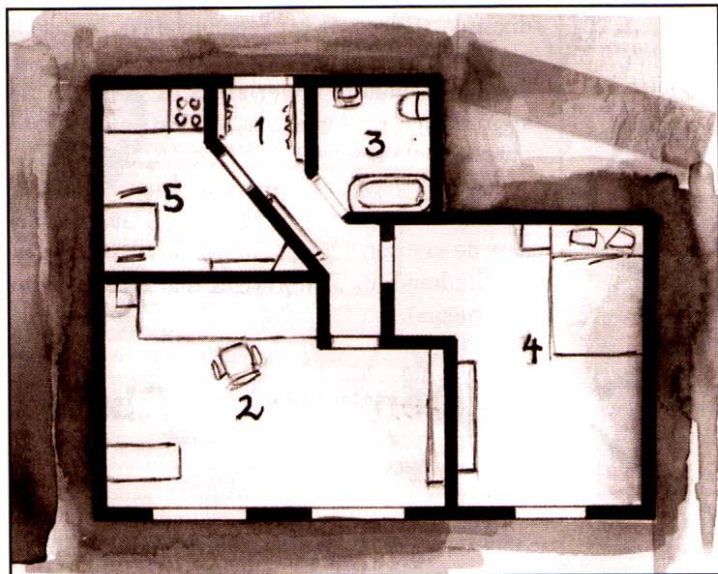
4-La chambre : aussi désordonnée que le reste de l'appartement, elle ne contient qu'un lit.

5-La cuisine : l'évier est rempli de vaisselle sale, le petit déjeuner d'hier se trouve encore sur la table. Si les PJ fouillent la pièce, ils ne trouveront ici aucun couteau aiguisé, pas plus que dans le reste de l'appartement. Moran n'est pas ici.

Pour le trouver, les PJ doivent se rendre dans le bar indiqué par la voisine. Ils le dénicheront facilement, en interrogeant le tenancier ou en faisant appel à leurs facultés de déduction. Moran est la seule personne vêtue d'un long manteau avec un chapeau posé devant lui sur la table. Les PJ aperçoivent un étui fixé à son épaule. La crosse d'un pistolet automatique en émerge.

Moran niera tout d'abord son identité. Si les Personnages mentionnent le nom de Starker ou de Howart, il les invitera à s'asseoir autour de sa table. Il leur demandera ensuite s'ils sont envoyés par Starker ou par Howart. S'ils prétendent être des hommes de ce dernier, il les priera de lui faire parvenir un message. Celui-ci est clair : Moran ne désire pas intervenir dans les affaires de Howart. Une fois le message délivré, il leur demandera de partir, s'ils insis-

L'Appartement de Moran





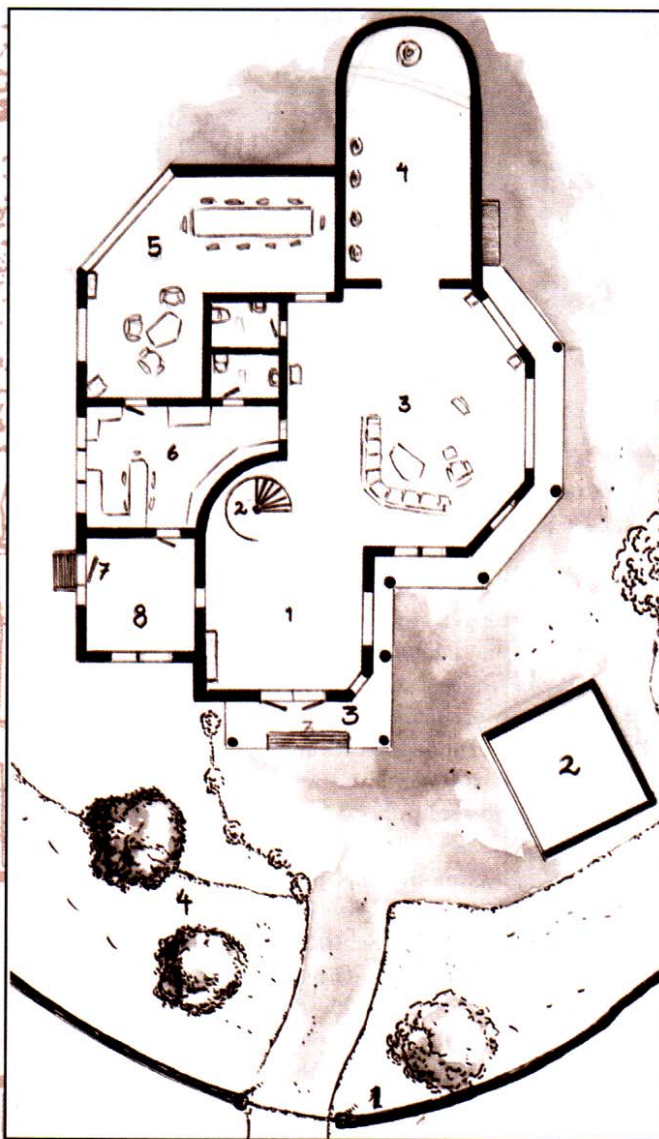
tent, il deviendra violent.

S'il est maîtrisé, ou si les PJ prétendent être envoyés par Starker, il leur permettra de rester. Il deviendra très bavard si les PJ lui offre un verre (d'alcool bien sûr). Questionné sur Starker, il avouera avoir été employé par l'artiste qui désirait savoir s'il était suivi ou non. Moran a fait son enquête et s'est vite aperçu que c'était le cas. Il a également pris des photos pour le compte de son client et procédé à une surveillance classique.

A ce point de son récit, Moran se taira et refusera d'en dire davantage. Si les PJ se montrent persuasifs, il leur révélera le nom de la personne

que Starker voulait faire surveiller, Rhine Howart. Il peut également identifier la personne se trouvant sur les photos trouvées dans l'appartement de Schiller comme étant l'avocat de Howart. Il n'est pas disposé à dissenter sur le sujet et deviendra violent si les Personnages insistent. Il est évident qu'il est effrayé par quelque chose ou par quelqu'un. Si les PJ parviennent à enivrer Moran, il se mettra à marmonner des phrases dénuées de sens à propos de choses dans les ténèbres, de damnation éternelle etc... Il sera complètement incohérent et tout ce qu'il pourra dire s'avérera incompréhensible.

Rhine Howart



Les PJ ont finalement décidé d'enquêter sur cette homme dont le nom semble lié à ces faits pour le moins étranges. La première source d'information est l'annuaire. Les Personnages peuvent obtenir le numéro de téléphone et l'adresse de Howart. S'ils essaient de le contacter afin de fixer un rendez-vous, celui-ci se montrera très impoli et refusera même de les recevoir. Il n'acceptera pas qu'une rencontre ait lieu chez lui. Il sera cependant prêt à discuter autre part de l'affaire qui les intéressent. Si les Personnages tombent dans le piège, Howart enverra un autre Cairath et trois de ses gardes du corps équipés d'armes automatiques.

Si les PJ fouillent dans son passé ils découvriront qu'il a été impliqué dans des opérations militaires secrètes en Asie. Il est revenu au pays il y a dix ans. Depuis, il est reconnu dans le monde entier comme l'un des meilleurs experts sur l'époque romaine impériale. Les Personnages apprendront également qu'il s'est intéressé au paranormal. Des témoins l'ont vu acheter des oeuvres d'art particulièrement curieuses. Les PJ ne trouveront aucune autre information. (La plupart de ces renseignements sont secrets, ils ne parviendront aux Personnages que sous la forme de rumeurs).

La Demeure de Rhine Howart

La résidence d'Howart est située dans un quar-



tier aisé, juste à la sortie de la ville. Les maisons sont grandes et élégantes, la sienne ne fait pas exception. Elle est entourée d'un mur élevé, seuls le dernier étage et la couronne de quelques arbres sont perceptibles de l'extérieur. Si les PJ surveillent la maison pendant la journée, ils verront que deux hommes gardent constamment le portail. S'ils parviennent à jeter un oeil au-delà de celui-ci, ils remarqueront la camionnette rouge qui était garée devant l'atelier de Starker.

Description de la Maison

1-L'enceinte : le mur qui entoure la maison de Howart fait trois mètres de haut, son sommet est garni de pointes en fer forgé. Seul le portail permet d'entrer dans la propriété. Il est gardé en permanence par deux tueurs de Howart, chacun armé d'un Ingram M10.

2-Le garage : il abrite trois voitures, l'une d'entre elles est celle d'Howart, une grosse Mercedes. Les deux autres sont familières aux PJ, une Volvo et une camionnette rouges.

3-L'entrée principale : elle est gardée par un autre tueur de Howart, armé d'un Beretta M92.

4-Le parc : de grands arbres jettent leur ombre sur une pelouse bien entretenue. Une somptueuse piscine est cachée derrière la maison. Deux hommes de Howart patrouillent, ils sont tous deux armés d'Ingram M10.

Le Rez-de-Chaussée

1-Le hall d'entrée : il est grand et luxueux, une glace immense occupe l'un des murs. Plusieurs manteaux sont rangés dans une penderie. Ils sont semblables à ceux que les PJ ont pu trouver tout au long de ce scénario.

2-L'escalier : cet escalier métallique en colimaçon conduit à l'étage supérieur ainsi qu'au sous-sol. Ses marches sont recouvertes d'un tapis épais et doux.

3-Le salon : il est somptueusement décoré, des oeuvres de maîtres garnissent les murs à côté de photos grotesques représentant des salles de torture.

4-La galerie : c'est ici que se trouvent les pièces

maîtresses de la collection de Monsieur Howart. Des sculptures, des armes romaines, des tableaux de Picasso, Miro et Dali sont exposés ici. Trônant sur l'un des murs se trouve un portrait d'Howart réalisé par Starker révélant l'âme démente du collectionneur dans toute sa sinistre splendeur.

Tel qu'il apparaît sur la toile, le visage de Howart est rongé par la pourriture. Sa chair en putréfaction part en lambeaux. Un rictus malsain déforme sa bouche. Il semble atteint d'une terrible lèpre. Ses yeux menaçants paraissent suivre les mouvements des visiteurs.

5-La salle à manger : c'est une grande pièce, principalement occupée par une table en chêne massif.

6-La cuisine : la cuisine est très propre et équipée des accessoires les plus récents. Le propriétaire semble tout particulièrement apprécier les longs couteaux rutilants car ceux-ci abondent, accrochés à des râteliers suspendus au plafond.

7-La porte de service : située derrière la maison, c'est celle qui est le plus fréquemment utilisée par les gardes. Dans l'entrée est entreposée une partie de l'équipement des gardiens, des holsters et des matraques. La porte est verrouillée par une serrure assez simple.

8-Salle des gardes : c'est une pièce utilisée par les gardes lors de leurs périodes de repos. Un des tueurs de Howart est en train d'y dormir, il n'est pas armé.

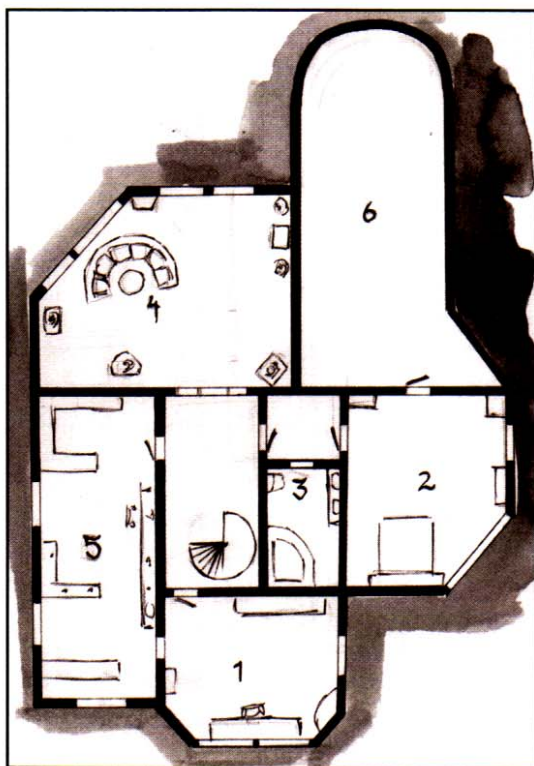
9-Les toilettes : cette pièce comporte des W-C et un lavabo.

L'Étage

1-Le bureau : c'est l'étude de Howart. Un dossier comportant de nombreuses coupures de journaux concernant Starker est posé sur le bureau. Le dossier contient également des brochures provenant des galeries où ont été exposées ses oeuvres. Si les PJ fouillent la pièce, ils peuvent y trouver des lettres d'un inconnu ordonnant à Howart de s'occuper de l'artiste. Ils trouveront aussi du papier à lettre similaire à celui trouvé dans l'appartement de Schiller.

2-La chambre à coucher : la chambre est occupée par un lit immense, le plafond est décoré de miroirs. D'étrange vêtements de cuir sont pendus dans l'armoire. Un Colt Détective chargé est rangé dans le tiroir de la table de chevet.





3 La salle de bain : tous les murs sont couverts de miroirs. Une grande baignoire verte occupe la majeure partie de l'espace réduisant la place disponible pour les toilettes et le lavabo. Dans le petit placard fixé au dessus du lavabo, les PJ trouveront de nombreuses substances illégales, telles que de la cocaïne et de l'ecstasy.

4-Salon : comme tout le reste de la maison, cette pièce est luxueuse. Des antiquités sont exposées dans la pièce alors que des tableaux recouvrent les murs, sauf un sur lequel sont exhibés d'antiques instruments de torture.

Le Sous-Sol

1-Le cellier : c'est ici que sont entreposés et conservés la nourriture et les autres produits nécessaires à l'entretien de la maison et à ses habitants.

2-Le laboratoire : il y a ici un laboratoire de chimie complet. Derrière les portes vitrées, il y a de quoi fabriquer tous les poisons et produits corrosifs connus. Le laboratoire est équipé d'alambics de première qualité et d'autres équipements du même style.

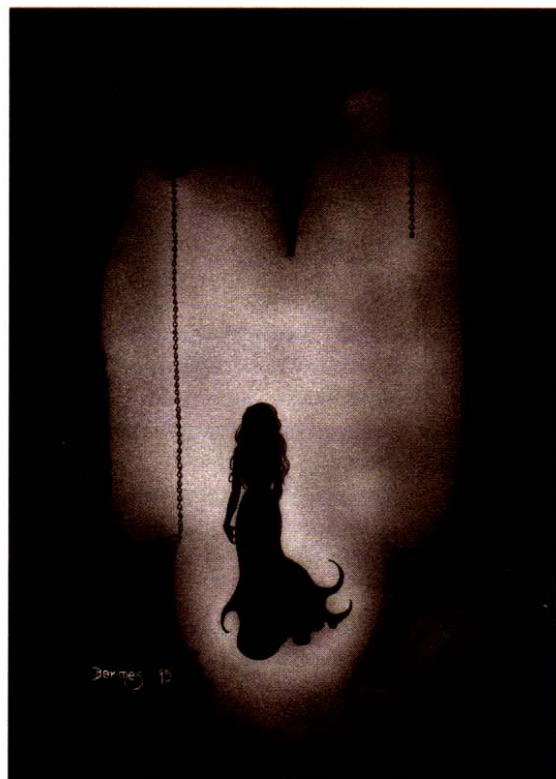
3-La bibliothèque : c'est le cœur même de la

demeure de Howart. Il conserve en cet endroit toutes les connaissances qu'il a pu amasser sur le monde. Sur les étagères, les PJ peuvent apercevoir des ouvrages classiques sur les travaux occultes, tels que « La magie » par Alister Crowley, mais aussi certains textes d'origine inconnue. Un des murs est pourvu d'une énorme porte de fer à double battant. Elle est fermée par une chaîne cadénassée. La clef est dissimulée dans l'un des livres qui se trouvent sur les étagères. Lorsque la porte est déverrouillée, elle s'ouvre tout en produisant un grincement propre à vriller les tympanes. Un vent d'outre-tombe se met alors à attirer les PJ vers les tunnels obscurs qu'ils peuvent contempler au delà de la porte. Ils sont irrémédiablement aspirés. Il ne semble pas y avoir d'autre issue que d'aller vers l'avant.

Au-Delà de la Porte

Au moment où les PJ franchissent le seuil de la porte, il se retrouvent dans Métropolis. L'air est empli des hurlements des âmes perdues. Des cliquetis de chaînes et le raclement du métal contre la pierre rappellent de sinistres souvenirs.

L'obscurité entoure les Personnages. L'unique





lumière provient d'un portail à une vingtaine de mètres devant eux. Alors que leurs yeux tentent de percer l'obscurité pour deviner ce qui s'étend au delà du portail, ils distinguent une forme incorporelle se tenant hors de la lumière. Bien qu'ils aient du mal à distinguer ses traits, la silhouette leur semble familière. Elle irradie de beauté et de sérénité. Les Personnages sont bientôt enveloppés par cette lumière et se sentent d'un coup apaisés et détendus. S'ils font la relation avec les tableaux de Starker représentant la mystérieuse Carita Schiller, ils reconnaîtront sa silhouette telle qu'elle était peinte sur les toiles. Elle les guidera vers le portail en éclairant le sol devant eux.

S'ils s'écartent de la voie tracée et s'aventurent dans le labyrinthe de Métropolis, reportez-vous à la description figurant dans le livret de règles. Utilisez ces indications pour prévoir des rencontres avec des habitants du labyrinthe.

Si les Personnages s'approchent du portail, il

devront tout d'abord traverser un torrent. En regardant dans l'eau trouble, ils apercevront les visages d'êtres aimés disparus depuis longtemps qui les supplient de les délivrer. Si les PJ se tiennent trop près du torrent, des mains surgiront et essaieront de les saisir pour les entraîner dans l'eau.

Lorsque ces derniers auront traversé le torrent, ils découvriront que le portail est plus loin qu'ils ne le pensaient, et se trouve à l'extrémité d'un long couloir s'étendant devant eux. Lorsqu'ils s'avanceront, une silhouette surgira à travers le portail. Elle est vêtue comme un légionnaire romain et porte un glaive typique de l'époque impériale romaine. Il hélera les Personnages et leur demandera, en latin, ce qu'ils veulent à son maître. S'ils ne répondent pas où si leur réponse manque de respect, il les attaquera. Il ne les laissera passer sous aucun prétexte. Une fois le soldat vaincu, le chemin est libre et les PJ peuvent s'avancer. La silhouette de Carita a disparu.

La Confrontation

Lorsque les Personnages franchissent le portail, ils se retrouvent dans une immense cathédrale souterraine. C'est une réplique difforme de nos cathédrales terrestres. L'unique lumière provient des énormes cierges noirs disséminés dans ces lieux. Les PJ perçoivent des gémissements de douleur. Lorsqu'ils regardent au plafond, ils découvrent que des croix y sont suspendues. Des corps crucifiés se tordent de douleur, du sang s'écoule de leurs blessures sur le sol à présent écarlate.

Rhine Howart, drapé dans une robe sacerdotale, se tient près de l'autel, les bras tendus au-dessus de sa tête. Le corps ensanglanté de Christian Starker gît sur le grand autel de pierre. Entre les Personnages et Howart, un pentacle complexe est dessiné dans le sang. Il comporte plusieurs pentagrammes contenus dans un grand cercle. Un cierge noir est disposé à chaque coin des pentagrammes. Ils brûlent en dégageant une fumée étrangement colorée ainsi qu'une odeur de chair calcinée.

Au moment où les PJ pénètrent dans la cathédrale, Howart est en train de terminer le rituel permettant d'invoquer un Népharite. Il a l'intention d'emprisonner Starker en Enfer pour l'éternité. L'artiste sera condamné à peindre avec son

propre sang pour capturer la beauté des champs de la souffrance.

L'air s'épaissit, et une forme se matérialise peu à peu à l'intérieur du cercle magique. Soudain, le Népharite émerge du néant pour entrer dans Métropolis. C'est maintenant aux PJ de décider de la suite des événements. S'ils hésitent trop longtemps, Howart terminera son rituel et condamnera Starker à jamais. Il prendra le corps inconscient de l'artiste dans ses bras et se tournera vers le Népharite. Celui-ci s'en saisira avant de commencer à se dissoudre lentement. À moins que les PJ ne parviennent à l'en empêcher, il disparaîtra avec Starker. Les PJ se retrouveront alors seuls avec Howart. Celui-ci tentera de s'échapper par un passage secret. Les Personnages devront rejoindre notre monde sans vraiment savoir ce qui s'est passé.

Si le Népharite est attaqué après s'être emparé de sa victime et avant que Howart n'ait fini son incantation, il laissera tomber Starker et se retournera vers les PJ. Avec l'aide de Howart, il mettra tout en œuvre pour se débarrasser d'eux et quitter cette Réalité. S'il est vaincu, il retournera en Enfer sans Starker. Tout personnage tué par le Népharite lui-même le suivra en Enfer. Howart quant à lui s'enfuira dans Métropolis.





Si les PJ brisent le cercle de protection entourant le Népharite avant que Howart n'ait eu le temps de réagir, ils libèrent le Népharite. En tant qu'invocateur, Howart devient maintenant sa cible principale. Hurlant de terreur, il se sauve par le passage secret. Le Népharite se tournera alors vers les Personnages, s'inclinera vers eux, puis s'engagera calmement sur les traces de Howart. Les Personnages pourront ranimer Starker et l'emporter hors de Métropolis.

Fin ?

L'histoire n'est pas tout à fait terminée. D'innombrables possibilités s'offrent à vous et à vos Joueurs. Ce scénario peut être facilement transformé en une grande campagne. De nombreux évé-

nements peuvent être développés et reliés entre eux. En voici quelques uns :

-Rhine Howart : il s'est enfui dans Métropolis. Reviendra-t-il ? Cherchera-t-il à se venger des PJ ?

-Le Népharite : s'il est vaincu, cherchera-t-il à hanter les Personnages ?

-Roger Moran : qu'a-t-il bien pu voir pour être si effrayé ? Il peut vouloir demander de l'aide aux Personnages. Quelqu'un a pu voir les PJ lui parler et décider de leur rendre visite.

-Carita Schiller : qui est-elle ? Peut-être devrions-nous dire, qu'est-elle ?

Vous pouvez utiliser ces quelques idées pour créer vos propres scénarios. Dans l'univers de Kult, tout est possible, dans notre monde comme au delà.

Description des Protagonistes

Le Légionnaire

LE LÉGIONNAIRE	
AGL 17	EGO 10
FOR 25	CHA 3
CON SPÉ.	PER 13
APP 3	EDU 1

Modificateur au jet de terreur :
+/-0

Taille : 1m80

Poids : 92 Kg

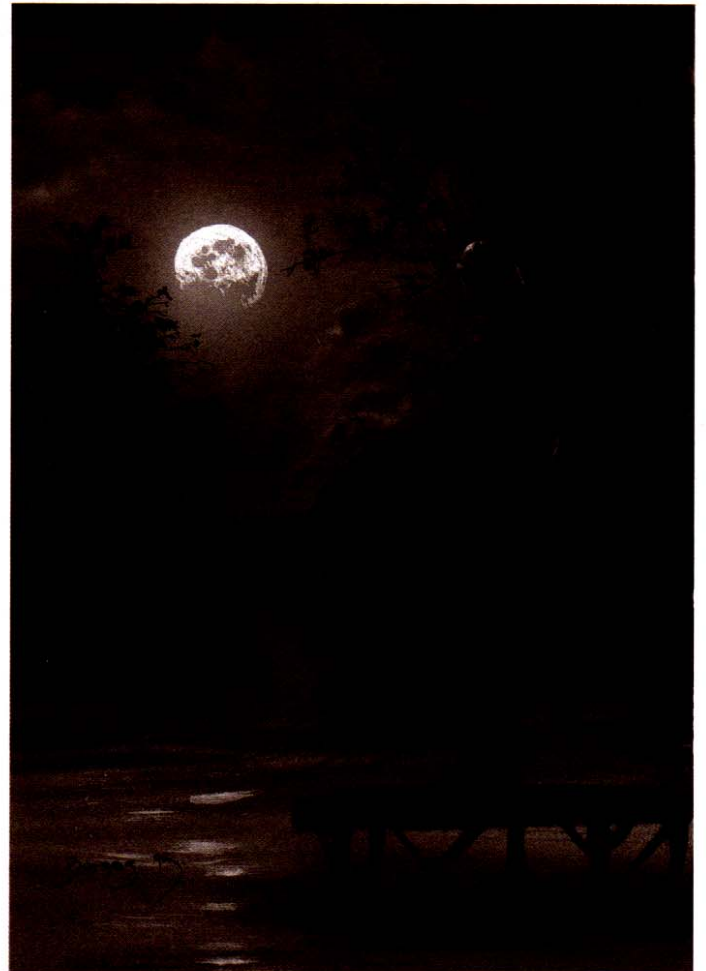
Mouvement : 9 m / Round

Actions : 3

Bonus d'Initiative : +5

Bonus aux Dommages : +5

Résistance aux Blessures :
chaque partie du corps possède une vie propre, elles peuvent être séparées, mais non détruites. Lorsqu'une BG ou une BM est infligée, cela signifie simplement que la partie touchée a été séparée du reste du corps. Les membres tranchés de la sorte essaient de retrouver le corps auquel ils appartiennent. Le processus ne





prend qu'1D10 Rounds de Combat si personne n'intervient. Chaque membre important (bras, jambe, torse...) est doté de la moitié de la Force du Légionnaire et peut parcourir un mètre par Round de Combat. Si une telle créature est brûlée, et son cadavre réduit en cendres, elle reprendra forme au bout de 24 heures si les cendres n'ont pas été éparpillées. Dans le cas contraire ce processus peut exiger plusieurs années.

END : illimitée

Equilibre Mental : -155

Facultés : Invulnérabilité à l'électricité et à la radioactivité. N'a besoin ni d'eau, ni de nourriture, ni d'oxygène.

Compétences : Athlétisme 22, Chercher 15, Vigilance 16, Grimper 15, Armes à feu 16, Armes lourdes 16, escrime (Épée courte) 20, Lancer 20, Corps à Corps 22, conduire 10

Armes naturelles : Griffes (Mod -9), Crocs (Mod -6)



Le Tueur Psychopathe

Il faisait partie du groupe qui a participé à l'enlèvement de Starker. Le peintre s'est défendu et a réussi à lui planter un crayon dans l'œil. Ceci, en conjonction avec le carnage qui a suivi, a entraîné un effondrement psychique le faisant aussitôt sombrer dans la folie. Il constituait un excellent bouc émissaire pour endosser les meurtres horribles commis dans l'atelier. Cet homme est grand et fort, il a perdu toute sensation de douleur. Un crayon est fiché dans son œil droit. Il est impossible de communiquer avec lui.

LE TUEUR PSYCHOPATE	
AGL 12	EGO 6
FOR 16	CHA 3
CON 18	PER 7
APP 8	EDU 4

Taille : 1m74

Poids : 65 Kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/-0

Bonus aux Dommages : +2

Mouvement : 6 m / Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 90

Sombre Secret : Criminel, Démence

Faiblesses : Blocage Mental (15), Cauchemars (10), Dépression (15), Mauvaise Réputation (10), Mutilation (15), Névrose Sexuelle (15), Paranoïa (15), Recherché (15) Total = 110

Avantages : Sixième Sens (15), Sensibilité à la Magie (20). Total = 35

Equilibre Mental = -75

Compétences : Athlétisme 14, Chercher 15, Discrétion 9, Empathie 5, Vigilance 14, Conduire 12, Filature 8, Grimper 14, Armes à Feu 16, Corps à Corps 16

Modificateur au jet de terreur : +/-0

Age : 32





Les Tueurs de Howart

Ce sont des dingues et des paumés que Howart a ramassé dans la rue. Il leur a donné un travail, un but dans la vie et les a convertis au culte d'As-taroth. Ils doivent tout à Howart. Ils craignent leur maître car ils connaissent ses pouvoirs. Leurs caractéristiques peuvent être utilisées chaque fois que les hommes d'Howart sont mentionnés dans le texte. Ils sont différemment armés selon la façon dont ils sont utilisés, cela est précisé dans le scénario.

LES TUEURS DE HOWART	
AGL 13	EGO 10
FOR 13	CHA 6
CON 15	PER 16
APP 8	EDU 4

Modificateur au jet de terreur : +/-0

Age : 27

Taille : 1m85

Poids : 88 Kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +1

Bonus aux Dommages : +2

Mouvement : 6 m / Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 85

Compétences : Athlétisme 13, Chercher 13, Diplomatie 8, Discrétion 14, Vigilance 13, Conduire 13, Filature 14, Grimper 13, Interroger 10, Persuasion 8, Armes à feu 13.

Le Cairath

Cette créature semble faite de métal et de chair. Le Cairath est décrit plus en détail dans les règles (p. 196).

LE CAIRATH	
AGL 15	EGO 3
FOR 36	CHA -
CON 36	PER 12
APP -	EDU -

Modificateur au jet de terreur : -5

Taille : 4m55

Poids : 600 Kg

Sens : la vision dépend d'une sorte de radar et non de la lumière. Ouïe fine, aucun odorat.

Mouvement : 8 m / Round

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +3

Bonus aux Dommages : +8

Résistance aux Blessures :

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

END : 141

Protection Naturelle : 5

Armes Naturelles : Griffes (Dom +2), Morsure (Dom -3)

Art Ténébreux : 5

Roger Moran

Moran est l'archétype même du détective privé. Il porte un long trench-coat et un chapeau. Il ne se rase pratiquement jamais. Il a toujours été fier de sa capacité à ne pas toucher à l'alcool. Ce n'est qu'à partir du moment où il a accepté de travailler pour Starker qu'il s'est mis à boire. Il a mené son enquête et a découvert des choses auxquelles il valait mieux ne pas toucher. Il s'est mis à boire pour chasser les rêves et visions qui le hantaient désormais. Il se méprise pour cette lâcheté. Au cours de ces dernières semaines, il a tenté à plusieurs reprises de mettre fin à ses jours. En plus de sa dépression, il est devenu très irritable et saisit la moindre occasion pour boire ou pour se battre. Il porte en permanence son Desert Eagle .357 dans un holster fixé à l'épaule.

ROGER MORAN	
AGL 14	EGO 13
FOR 12	CHA 10
CON 12	PER 16
APP 9	EDU 11

Modificateur au jet de terreur : +/-0

Age : 36

Taille : 1m80

Poids : 79 Kg

**Actions :** 2**Bonus d'Initiative :** +2**Bonus aux Dommages :** +1**Mouvement :** 8 m / Round**Résistance aux Blessures :**

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 79**Sombre Secret :** Connaissances Interdites**Faiblesses :** Cauchemars (10), Dépression (15), Susceptibilité (5), Suicidaire (10), Toxicomanie (15) (Réduction des scores des Talents Mémoriser et Vigilance). Total = 55**Avantages :** Intuition (15). Total = 15**Equilibre mental :** -40**Talents :** Athlétisme 10, Comédie 14, Chercher 14, Diplomatie 8, Discrétion 15, Empathie 14, Mémoriser 7, Vigilance 8**Compétences Générales :** Conduire 15, Filature 16, Interroger 15, Persuasion 14, Se Déguiser 14**Connaissances :** Affaires 12, Électronique 12, Informatique 8, Mécanique 14, Photographie 16, Recherche d'Informations 15**Connaissances Universitaires :** Criminologie 14, Droit 12**Actions :** 2**Bonus d'Initiative :** +1**Bonus aux Dommages :** +3**Mouvement :** 8 m / Round**Résistance aux Blessures :**

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 85**Talent :** Chercher 13, Vigilance 13**Compétences :** Corps à Corps 16, Escrime 16

Le Népharite

Il est couvert de plaies béantes alors que son corps est transpercé de pointes métalliques. Il est vêtu d'une ample robe noire et porte une longue épée. Les Népharites sont décrits plus en détail dans le Livret de Règles.

LE NÉPHARITE

AGL 26	EGO 18
FOR 36	CHA 12
CON 36	PER 13
APP 3	EDU 15

Le Légionnaire Romain

C'est le second des légionnaires commandés par Howart. Il était officier sous les ordres de Jules César et fut, comme son compagnon d'arme, jeté en Enfer lorsque l'empereur fut assassiné. Il est grand et altier. Sa peau est d'une pâleur cadavérique, un de ses yeux a été crevé par la pointe d'une dague. Il est protégé par l'armure classique de l'époque romaine impériale. Il porte le fameux glaive, glissé dans un superbe fourreau.

LE LÉGIONNAIRE ROMAIN

AGL 13	EGO 10
FOR 13	CHA 16
CON 15	PER 4
APP 8	EDU 6

Modificateur au jet de terreur : +/-0**Taille :** 1m98**Poids :** 95 Kg**Modificateur au jet de terreur :** -5**Taille :** 1m85**Poids :** 88 Kg**Sens :** comme un humain, capable de percevoir les auras de Kirlian et d'évaluer l'Équilibre Mental d'un humain.**Communication :** Parle tous les Langages, Télépathie.**Actions :** 5**Bonus d'Initiative :** +14**Bonus aux Dommages :** +8**Mouvement :** 16 m / Round**Résistance aux blessures :**

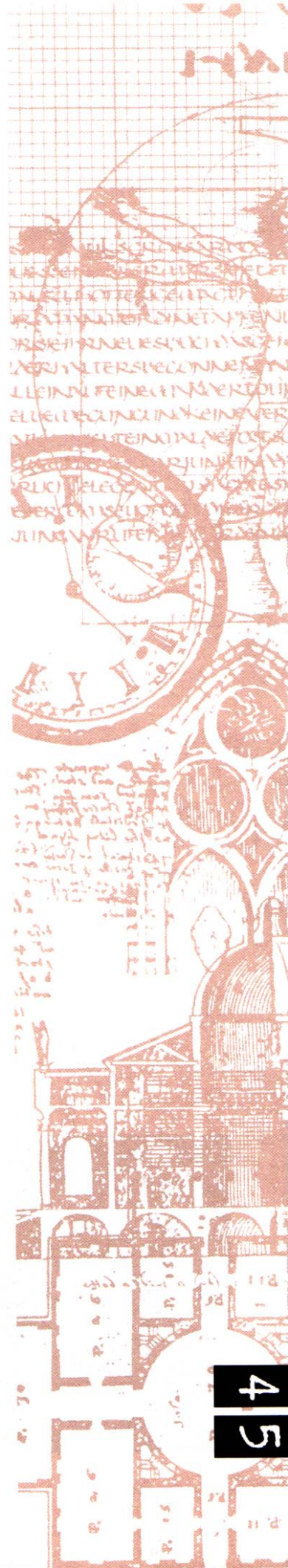
9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

END : 156

Facultés : peut lire dans la mémoire et les sentiments d'un humain. Capable d'altérer le Temps et l'Espace comme une personne dotée d'un Équilibre mental supérieur à 300 en valeur absolue. Peut modifier son apparence, augmenter ou diminuer sa Taille jusqu'au double ou la moitié de ses





mensurations initiales. Contrôle tous ceux dont l'Équilibre Mental est compris entre -50 et -100 (Un Jet d'Ego dont la Marge est supérieure à celle du Népharite est exigé afin de pouvoir résister à cette faculté).

Compétences : Athlétisme 25, Chercher 15, Discrétion 25, Vigilance 15, Armes à Feu 15, Armes Lourdes 15, Escrime 25, Lancer 25, Grimper 25, Corps à Corps 25

Art Ténébreux : 20

Rhine Howart

Howart est un malade. Lorsqu'il était dans l'armée, il dirigeait des camps de torture en Asie. Là bas, il perfectionna diverses méthodes destinées à infliger de la souffrance. Sa fascination pour tout ce qui est morbide et touche à la mort l'a amené à intégrer les rangs du culte d'Astaroth. Il a acquis un statut élevé au sein du culte, et lorsqu'il retourna dans son pays natal, il y introduisit le culte avec lui.

Il a érigé les fondations d'une autre organisation secrète. Il tente d'entrer en relation avec d'autres adeptes afin de créer un réseau de fidèles à travers tout le pays. Ce même intérêt pour le morbide l'a amené à s'intéresser au travail de plusieurs grands artistes. Il découvrit que certains peintres parvenaient à décrire la Réalité débarrassée du voile de l'illusion. Il rassembla de plus en plus d'oeuvres et fut rapidement connu comme LE Collectionneur parmi ses pairs. Lorsqu'il entendit parler de Christian Starker, ses ordres étaient de le tuer, mais Howart avait d'autres projets pour lui.

RHINE HOWART

AGL 9	EGO 17
FOR 11	CHA 18
CON 16	PER 18
APP 10	EDU 13

Modificateur au jet de terreur : +/-0

Age : 46

Taille : 1m67

Poids : 110 Kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/-0

Bonus aux Dommages : +1

Mouvement : 6 m / Round de Combat.

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 95

Sombre Secret : Criminel

Faiblesses : Cupidité (10), Fanatisme (10), Hostilité Animale (5), Intolérance (10), Susceptibilité (5). Total = 40

Avantages : Amis Influents (15), Conscience Accrue (10). Total = 25

Équilibre Mental : -15

Talents : Athlétisme 8, Chercher 17, Diplomatie 15, Discrétion 13, Empathie 18, Mémoriser 18, Vigilance 17

Compétences Générales : Commandement 20, Connaissance du Monde 15, Conduire 14, Filature 15, Grimper 9, Interroger (Torturer) 20, Persuasion 16, Survie 15

Connaissances : Art 14, Démolition 15, Sciences Occultes 14

C

e supplément vous invite à faire partager deux aventures dont le thème commun est l'art.

D

ans Fables et Reflets, les Personnages sont engagés pour assister à une vente aux enchères au cours de laquelle ils doivent acquérir une pièce de grande valeur. Ce scénario conduira vos Joueurs à Paris où ils devront déjouer une sombre machination.

P

ris dans La Galerie des Ames, les personnages doivent tirer un de leurs amis, un peintre génial, des griffes d'un admirateur un peu trop insistant. La folie et la mort sont au rendez-vous dans cette descente aux enfers.

V

ous trouverez également un Index détaillé qui vous évitera de feuilleter désespérément votre livret de règle à la recherche d'une information cruciale. Sous la forme d'un feuillet indépendant, vous pourrez insérer celui-ci à la fin de votre livret.



Prix : 99 F



LUDIS
international

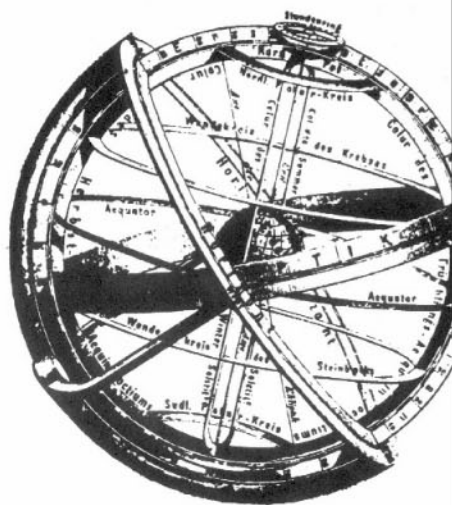
KULT

FOR EGO

CON PER

AGL CHA

APP EDU



Nombre d'Actions

Mod. Initiative

Mod. Dégâts

Mod. au jet d'EGO

BS = 1 BL

BL = 1 BG

BG = 1 BM

Nom

Prénom

Sexe

Age

Taille

Poids

Signe astrologique

Signes particuliers

Profession

Employeur

Niveau de vie

Revenu mensuel

Revenu net dispo.

Economies

Niveau de crédit

Domicile

Contacts

Amis

Ennemis

Possessions

Historique

Apparence

Mentalité

Relations sociales

Historique

TALENTS

Athlétisme (AGL+FOR)	Mémoriser (PER+EGO)
Comédie (CHA+EGO)	Orientation (PER+EGO)
Diplomatie (CHA+EGO)	Rechercher (PER+EGO)
Discrétion (AGL+PER)	Séduction (CHA+APP)
Dissimulation (PER+EGO)	Vigilance (PER+EGO)
Empathie (PER+EGO)	

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Acrobatie (Athlétisme)	Jeu (Mémoriser)
Cambriolage (Discrétion)	Lire sur les lèvres (Vigilance)
Chant (Comédie)	Marchandage (Diplomatie)
Con. du monde (Empathie)	Persuasion (Diplomatie)
Commandement (Diplomatie)	Plongée (Athlétisme)
Conduire (Vigilance)	Psychologie (Empathie)
Déguisement (Comédie)	Sports (Athlétisme)
Escalade (Athlétisme)	Survie (Empathie)
Filature (Discrétion)	
Interrogatoire (Diplomatie)	

CONNAISSANCES

Affaires	Musique
Architecture	Navigation
Arts plastiques	Occultisme
Contrefaçon	Parapsychologie
Démolition	Photographie
Électronique	Pilotage
Étiquette	Poisons et drogues
Hypnose	Premiers soins
Informatique	Recueil d'infos
Langue étrangères	
Mécanique	
Médecines parallèles	

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

.....	
.....	
.....	
.....	

COMPÉTENCES DE COMBAT

Armes à feu (Vigilance)	Bagarre (Athlétisme)
Armes de jet (Athlétisme)	
Armes de mêlée (Athlétisme)	
Arts martiaux (Athlétisme)	

AVANTAGES

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

FAIBLESSES

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

ÉQUILIBRE MENTAL

SOMBRES SECRETS

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

ARME

Calibre	
Chargeur	
Portée	
Dégâts	

Points de destin

Points d'expérience